

NES • SUPER NES • GAMEBOY

SUPER CONSOLE

NUMERO 7
L.5.000
FRS 7.50
ANNO 1
SETTEMBRE 1994
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO





DONKEY KONG VIVE!

SU SUPER NES E GAMEBOY!

KIKIKAIKAI 2



LEGGENDE GIAPPONESI E AZIONE IN UNA MISCELA ESPLOSIVA!



L A S F I D A D E L S E C O L O !

SUPER STREET FIGHTER 2 VS MORTAL KOMBAT 2



SUPER NES

• WILD TRAX • SOS • YUU YUU HAKUJO 2 • BEAUTY & THE BEAST • VIRTUAL BART • PIRATES OF DARK WATER • WARLOCK • SUPER FORMATION SOCCER '94 • WILD GUNS • SPIKE MCFANG •

GAMEBOY

• PROBOTECTOR II •

NIENTE, NESSUNO VI PUO' PREPARARE



MORTAL KOMBAT® II

SETTEMBRE 1994

SUPER NINTENDO® MEGA DRIVE® GAME BOY® GAME GEAR®



C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va)
Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555



ACQUISTA MORTALKOMBAT II
E RICEVERAI IN OMAGGIO
L'ESCLUSIVA CARTUCCIA
CON LE MOSSE SEGRETE
DI MORTALKOMBAT II

RIVOLGITI
AD UN NEGOZIO
SELEZIONATO
C.D. VERTE
ITALIA



É UN REGALO
DI C.D. VERTE
ITALIA!







SUPER CONSOLE

N. 7 settembre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco,
Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Studio Corti



Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159
Prezzo della rivista: L. 5.000
Arretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.
Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine System - Emap Images UK

PREVIEW









HOTLINE

Se volete conoscere trucchi e soluzioni dei vostri giochi preferiti, telefonate solo il VENERDI' DALLE 16 ALLE 18 **ai seguenti numeri:** 02/66981487 **oppure** 02/66981586. **Per avere informazioni di ogni genere (date di uscita, Project Reality, Street Fighter 7, che tempo fa nel Canton Ticino) potete telefonare** TUTTI I GIORNI DALLE 15 ALLE 17. **Un'ultima cosa: le nostre linee telefoniche non hanno nulla a che vedere con l'144, non sborserete nulla di più di quanto non spendereste telefonando a un vostro amico a Milano. Ok?**

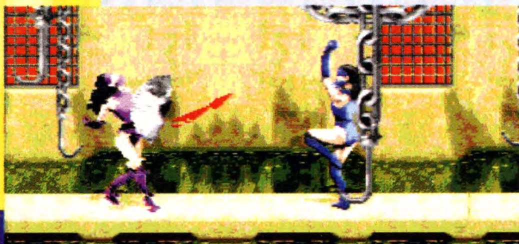
REVIEW

SUPER NES:





RUBRICHE







EDITORIALE

C'ERA UNA VOLTA IL CES...

Estate appena trascorsa e già ne sentiamo la mancanza. Chi per una vacanza memorabile in compagnia della biondina del liceo, chi per un Inter-Rail semplicemente epico, chi ancora per un ciclo scolastico finalmente alle spalle che però già rimpiange... Ma l'estate del 1994 resterà soprattutto impressa nella mente dei videogiocatori più fanatici. Eh, sì. Gli ultimi mesi sono stati piuttosto deludenti per il divertimento elettronico in generale, impossibile negarlo. Non parliamo del software per console, che ha attraversato una preoccupante fase di stagnazione. I soliti catastrofisti già parlavano di "crisi irreversibile" delle console, affrettandosi a scrivere necrologi per Sega e Nintendo. Niente di più sbagliato. Eventi come il Tokyo Toy Fair, ma soprattutto il CES di Chicago hanno dimostrato che il mercato console gode di ottima salute, che l'intrattenimento elettronico per eccellenza continuerà ad avere una sola "L" e che la grande Enne è tutt'altro che finita. Anzi.
Generalmente, d'estate, l'industria dei videogiochi rallenta, prende fiato, magari si ferma. Non quest'anno. Per descrivervi il Consumer Electronic Show dovremmo utilizzare aggettivi come "frenetico", "entusiasmante", "radicale distruttivo". La Nintendo si è presa la sua personale rivincita sulla Sega, "vittoriosa" a Las Vegas. L'assenza della grande "S" (o meglio, la sua presenza minimale) è stata da molti interpretata come il tentativo di evitare uno scontro diretto con Howard Lincoln e soci. Non possiamo biasimarli. Lo stand della grande Enne è stato di gran lunga il più impressionate della fiera, forse il migliore di sempre. La Nintendo ha trionfato sul fronte dell'hardware (vedi Ultra 64, ex Project Reality) e del software (Donkey Kong Country è forse il videogioco più incredibile degli ultimi anni). Un en plein. E un secondo en plein l'avete fatto voi acquistando questo numero di Super Console. Già, perché quella che avete tra le mani la prima ed unica rivista italiana dedicata alle console Nintendo. Il manuale delle Giovani Marmotte dei videogiochi, la guida Michelin® del divertimento elettronico targato Nintendo... Bando alle ciance, mettetevi comodi e cominciate a leggere: ne vale la pena.

La redazione

NOTA BENE!
La redazione non si assume responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti nella rubrica PRIMO PIEDE a pag 98 e sulla veridicità delle stesse.

ER ABBONAMENTO

30% PER UN SUPER ANNO

RISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

N PERDERE NEANCHE

SUPER LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

SC/7

Sì *desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE*
per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome ______________________ *anno di nascita* ______

via e numero ______________________ *tel.(* ______ *)* ______

cap ________ *città* ______________________ *provincia* ______

Modalità di pagamento

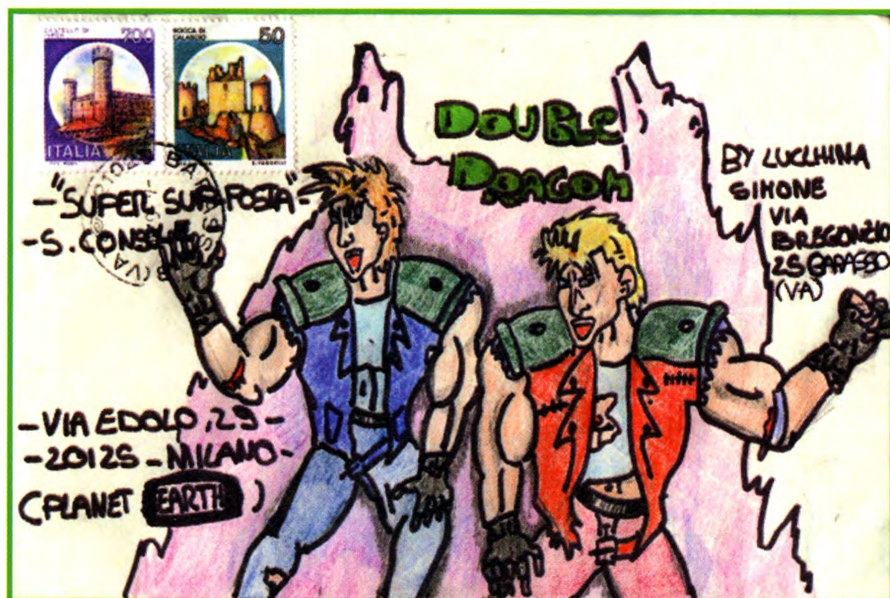
☐ *Allego assegno bancario numero* ____________ *della banca* ____________

☐ *Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data* ____________
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

SUPER SUP-POSTA

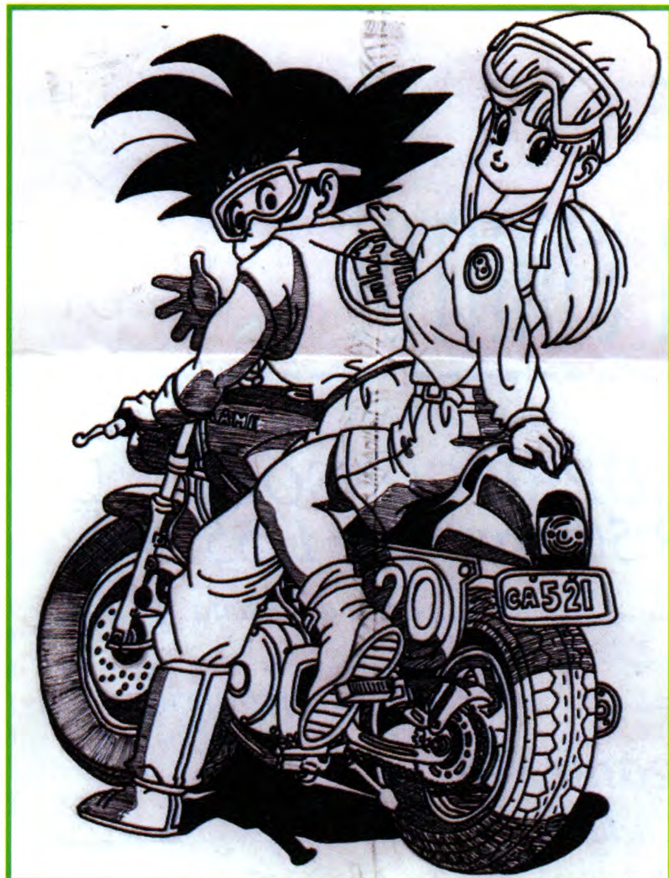




Arriva il nuovo Double Dragon, arriva... (disegno di Simone Lucchina di Bregonzio Barasso-VA)

"Giovani: coloro la cui giovinezza significa per gli altri prima di tutto che la loro si è allontanata" (Marc Augé)

Adesso però non chiedeteci come si fa a salire sulle moto in Dragonball Z... (disegno di Felix Angelini di Voghera-PV)



Non so voi, gente, ma io ho bisogno di certezze.
Molti anni fa, quando il sabato sera mi sintonizzavo sulla rete svizzera per godermi Schiacciapensieri - poderosa mezz'ora di cartoni animati che cominciava dopo le alienanti estrazioni del lotto - non mi facevo troppi problemi.
Allora Manic Miner per C64 (che, lo ricordo, non è un 64-bit) impiegava quindici minuti d'orologio a caricare e io lo consideravo del tutto normale. Oggi sbuffo ogni volta che il "lentissimo" CD-ROM del 3DO accede a consistenti quantità di dati per qualche secondo. Almeno non devo regolare il dannato azimut con il cacciavitino... Come cambiano i tempi, vero? No, non cambiano affatto. La riprova è che, nonostante tutto, l'omino di Little Computer People non si è ancora stufato di scrivermi - di tanto in tanto - una letterina affettuosa. Dieci a uno che finge, il piccolo bastardo.
Alcuni falsi puristi considerano il mercato degli home computer dei primi anni '80 - e più in generale in mercato dei computer games - "puro", mentre quello attuale monopolizzato dalle console, sarebbe corrotto e commerciale, privo di un'anima. Si tratta degli stessi che non riconoscono ai videogiochi Sega o Nintendo diritto di cittadinanza nel mondo dell'Arte. Bullshit. Esistono forme differenti di espressione videoludica che non sono riconducibili a forme codificate di cultura. Piantiamola con questo eurocentrismo da quattro soldi: nessuno può vantare il monopolio del divertimento elettronico, ecchecca...
A proposito: secondo voi il mercato dei videogiochi sta esplodendo, oppure implodendo? Non è la stessa cosa...
Ma non era di questo che volevo parlare, gente. A dire il vero non ho la più pallida idea di cosa volevo parlarvi: ormai siamo all'anarchia verbale più totale e non c'è "Taglia & Cancella" che tenga. Questo mi spinge a chiedermi se sono io ad essere flippato per la calura milanese oppure siete voi troppo "integrati"? Mistero. Fatto sta ormai o ti integri o ti disintegri, non c'è scampo. Io stesso non mi chiamo Jack Torrance, ma non riesco a levarmi dalla testa il fatto che il Mattino ha l'oro in bocca, con somma felicità di Gad Lerner. Cosa dite, cominciamo?

loro,

Pazzeo Bittanti



'NCIAI MICA UN MILLINO?

Cortese redazione di **Super Console**,
chi vi scrive è un "vetusto ragazzo di ben 32 anni", approdato da poco più di un anno al lido dei videogames da casa e amante della buona musica (sia ascoltata, sia suonata, capacità permettendo), di tutti i bei giochi da tavolo, della lettura e del modellismo. Innanzitutto complimenti per la vostra rivista, che pur essendo giovane, è già autorevole (perché non fate le retrocensioni?) ed altrettanti complimenti per la vostra disponibilità e volontà di migliorare costantemente. L'unica riserva la esprimerei sullo stile giornalistico forse un po' paninaro, al quale preferirei uno più conciso, anche se capisco che **Super Console** è mirata più ad un pubblico giovane che non - ahimé - a dei vecchietti come il sottoscritto. Vorrei dire la mia su alcuni argomenti che potrebbero interessare i videoplayers di ogni età. I giochi "su schermo", anche se violenti, non arrecano danni alla psiche di un ragazzino superiori a quelli che io stesso devo aver sperimentato giocando con i soldatini. Anzi, sono molto più deleteri gli effetti del 740! Certo, starsene davanti al video per diverse ore di seguito fa male alla vista, ma allora lo stesso discorso vale per il computer e la televisione. Per quanto riguarda le diffuse critiche di una parte della stampa, vorrei solo argomentare che il vero problema "psico-sociologico" è un altro: l'invasione della tv nelle nostre case, e l'uso scorretto che se ne fa. Invece di scegliere, siamo scelti dai programmi e siamo quasi ipnotizzati. Figli e genitori (e la loro responsabilità è maggiore) sono sommersi da vagonate di TV spazzatura, ma la cosa più grave è che sono spesso i cosiddetti adulti a "parcheggiare" i pargoli di fronte alla TV per godersi in santa pace il proprio polpettone televisivo. Quindi, giudicherei più coerente criticare l'atteggiamento passivo che spinge i più a guardare certa TV, imposta come il canone, che non "giocare con la TV", giocare con qualcosa di liberamente scelto, in barba a tutti gli intellettuali che si riempiono la bocca di parole come "realtà virtuale" e "interattività", senza conoscerne il significato se non in maniera superficiale. Piuttosto si dedichino a salvaguardare la qualità del mezzo televisivo, che a quella dei videogiochi ci pensiamo noi e voi della stampa specializzata.

Luca "Trif '62" Romano

Luca è solo uno dei numerosi lettori er - "stagionati" - che ci hanno scritto negli ultimi tempi, il che costituisce l'ulteriore riprova che la passione per i videogiochi contagia chiunque. Oltre allo "zoccolo duro" del divertimento elettronico, alla "vecchia guardia" formata degli aficionados immortali che ormai hanno qualche anno (e una mezza dozzina di macchine da gioco) sulle spalle, spuntano come funghi i fans dell'ultima ora di ***Mario*** *& compagni. Tranquilli. Su* ***Super Console*** *c'è spazio per tutti: il nostro stile è effettivamente sbarazzino (paninaro no, non sia mai detto), ma quando occorre sappiamo anche fare le persone serie. Dopo questa premessa necessaria, Luca, lasciami dire che condivido la maggior parte delle tue considerazioni, ma vorrei aggiungere che non credo nell'esistenza di una televisione "invadente": siamo noi a concederle più o meno spazio. Fino a prova contraria, non è ancora in grado di accendersi da sola. I dibattiti sulla presunta stupidità del mezzo televisivo mi sembrano abbastanza...er, stupidi: non è la TV in sé ad essere idiota, casomai i programmi, e anche qui non è possibile fare generalizzazioni. Non si può mettere sullo stesso piano porcate nazional popolari (ahimé straripanti sulle reti italiane) e trasmissioni intelligenti (ce ne sono, ce ne sono: poche ma buone): si rischia di commettere lo stesso errore di coloro che sostengono che tutti i videogiochi sono violenti e diseducativi. E poi* ***Mario Paint*** *dove lo mettiamo, eh?*



Vai con il vecchio Jac! (disegno di Roberto Luchera di Torino)

NINTENDO RULLA-DI-BELLA!

Caro Matteo,
Ti scrivo un paio di considerazioni che ho maturato durante un acceso dibattito con un paio di miei amici (uno poi ha preso fuoco... Scusate per la pessima battuta...)*(sui ceci! ndr)****. Un sacco di gente dice che la Nintendo lancia una nuova console ogni morte di papa (anche su Mega Console!). Ciò non è vero, e comunque sino ad ora la sua politica si è dimostrata vincente. Il NES è stato lanciato nell'83 in Giappone, il Gameboy è uscito nell'88 e il Super NES sul finire del 1989. Siamo quasi nel 1995 e la Nintendo si appresta a commercializzare nuovi sistemi da gioco. Cosa c'è di sbagliato nel pianificare le uscite? La Commodore è fallita perché lanciava nuove macchine ogni sei mesi, facendosi concorrenza da sola, e la Sega rischia di fare la stessa fine, mettendo sul mercato roba inutile come Multi-Mega, Mega Jet etc., tutto fumo e niente arrosto.***
Inoltre perché criticare tanto il mercato delle console, se quello computer è molto peggio? Guardate i PC: diventano "passati" ogni sei mesi, e per upgradare i propri computer in modo decente bisogna spendere un sacco di soldi. Non vorrei fare l'avvocato difensore della Nintendo (non ne avrebbe proprio bisogno, e poi non condivido moltissime sue scelte, soprattutto per quanto riguarda la censura), ma solo dire come stanno le cose. A questo punto mi piacerebbe conoscere il tuo parere e quello dei lettori.
Grazie per la pubblicazione (perché mi pubblicherete, vero?) e rinnovo i saluti all'intera redazione.

Marcello Donini
Brescia

C'è del vero in quello che sostieni, Marcello, anche se non credo che la politica aggressiva della Sega la porterà al fallimento, e l'analogia con la Commodore proprio non regge (un po' come paragonare il 3DO al Neo Geo: mai visti due sistemi da gioco tanto diversi). Molti dimenticano che ciò che conta veramente è la qualità dei giochi, non la macchina sulla quale girano. Per prolungare l'esistenza delle console attuali basterebbero forse dei concept originali e la capacità di sfruttare meglio l'hardware esistente, ma è anche vero che SNES e Megadrive sono sul mercato da un bel po' di tempo e trovare nuove idee è tutt'altro che facile. Il vero problema è che ci sono veramente poche software house capaci di tirare fuori del software decente dall'hardware disponibile e questa è una costante. La maggior parte si limitano a rifilarci cloni su cloni. Praticamente dei ci-cloni. Inutile dire che in momenti di crisi queste software house sono le prime a schiattare e - anche a costo di passare per darwinista sociale - confesso che difficilmente ne sentirei la mancanza. La Nintendo è alla frutta? L'Uomo del Monte non si pronuncia, ma io continuo a credere nel bollino blu della grande Enne. La moda del momento è darla per spacciata, ma prima di scrivere necrologi, preferirei aspettare l'uscita del nuovo hardware....Sbaglio?

SUPER MARIO: CHE FARE?

Caro MBF,
ti scrivo per sollevare una piccola polemica: spodestare Super Mario World come paradigma dei giochi platform per SNES. Al di là di tutto, penso che sia voi sia altri sopravvalutate troppo un gioco che ormai è datato, sia nel concept, sia nella grafica. Mi volete spiegare una volta tanto che cosa ci trovate di così esaltante? Se proprio volete eleggere un gioco della saga di Super Mario a modello per un intero genere, proporrei di scegliere Super Mario All-Stars, praticamente il meglio del meglio dei giochi di piattaforme. Comunque, entrambi ormai sono stati superati, a mio parere, da giochi come Mr. Nutz, Bugs Bunny o Rainbow Bell Adventure, che vantano una grafica eccezionale e sono molto giocabili.
Salutando tutta la reda, prometto che mi farò risentire...
vostro

Paolo Tartan
Vicenza

*Il vero successo della saga di **Super Mario** si può spiegare grazie alla capacità di Shigeru Miyamoto di inventare degli universi paralleli all'interno dei suoi giochi, di creare un gioco nel gioco, che si cela parzialmente alla vista del giocatore, e al quale si può accedere solo attraverso passaggi segreti, occasionali. Giocando a **Super Mario World**, ad esempio, si avverte fortissimamente la presenza di frange di oscurità, di zone meandriche, di qualcosa che sta al di là della superficie del gioco stesso (l'inconscio?). In un'intervista Miyamoto ha rivelato che considera la creazione delle cosidette zone segrete o alternative nei giochi di **Super Mario** importante quanto quella dei cosiddetti livelli "normali." E sta tutta qui la grande forza di **Super Mario**, per cui merita di essere eletto a paradigma di un'intero genere, quello dei giochi di piattaforme. Vanta una ricchezza inesauribile che probabilmente non verrà mai*

PALLA DI DRAGO ZETA

AAAAH!

Incredibile! Non mi sembra vero! Sogno o son desto!?! Avete pubblicato il mio disegno sul numero di giugno! Sono senza parole... Anzi, ora che ci penso, qualcosa da dirvi lo avrei: siete MITICI! Perdonate l'inizio squlibrato di questa lettera, ma non sono riuscito a trattenere l'emozione: ogni mese la gioia si impadronisce di me quando compro la vostra rivista! Mi raccomando, continuate così anche fra 1000 anni (quando uscirà il Nintendo Cyborg!).

Vorrei contestare la lettera di Gabriele Pasquali apparsa sul numero di giugno, se me lo permettete: penso che l'affidabilità di un negoziante rispetto ad un altro sia irrilevante, considerato il fatto che tutti pensano solo a fare soldi al giono d'oggi, aumentando i prezzi dei gochi invece di venire incontro a noi ragazzi (e ai clienti di tutte le età) diminuendone il costo. Basta pensare che tutte le volte che arriva un nuovo picchiaduro, i negozi di importazione lo mettono in vendita a non meno di 180 mila lire (SF2 Turbo costava anche 200.000!). E' logico che ognuno di noi cerchi di risparmiare il più possibile cambiando a volte il negoziante, ma dovrà sempre sborsare una bella cifra ogni qual volta desideri un videogame inedito. Vi sembra giusto? Un ragazzo della mia età può permettersi una spesa simile solo di rado: questa situazione contribuisce così a demoralizzare tutti quelli che, come me, amano i videogiochi e temono un futuro nero se i prezzi continueranno a salire.

Per fortuna ci siete voi, mitici recensori, che con i vostri consigli (soprattutto quelli di Char) ci aiutate a non buttare al vento i nostri soldi, sprecandoli in ciofeche varie. Volete qualche consiglio? Beh, che ne dite di inserire una rubrica destinata allo scambio di idee e consigli tra i lettori, invece dei soliti messaggi di scambio/vendita dell'usato? Insomma, un angolo destinato a futuri amici di penna nintendomaniaci. Che ne dite? Se siete d'accordo, incominciate a pubblicare il mio indirizzo: "vorrei corrispondere con ragazzi/e nintendomaniaci e magari anche mangamaniaci come me".

Angelini Felix
via Mezzana n°67
27058 Voghera (PV)

Caro Felix: siamo noi a doverti ringraziare! I tuoi disegni contribuiscono a rendere questo spazio colorato e originale. Sai cosa? Ho notato che sei un fan di Dragon Ball Z. Come ho fatto? Beh, come dire... sesto senso... Scherzi a parte, gli estimatori del manga di Akira "Arale" Toryama tra i lettori di Super Console sono una caterva e una gazzosa e colgo quindi l'occasione di rispondere una volta per tutte a coloro che ci hanno scritto (almeno una quindicina questo mese) per sapere quali e quanti sono i videogiochi ispirati al piccolo Son Gokuh. Dunque, il primo risale al 1986 ed è una sorta di rpg/adventure alla Zelda che si intitola semplicemente Dragon Ball, disponibile per NES. Praticamente introvabile in Italia. Lo stesso si può dire di Dragon Ball Daimao Gyakushu (1988), Dragon Ball Gokuh Den (1989) e Dragon Ball Z Chogeki Saya-Jin (1990): tre giochi di ruolo per NES che in Italia non si sono mai visti. Ancora per NES, citiamo DBZ 2, Seishin! Freeza! (1991), un rpg che presenta differenze estetiche notevoli rispetto ai primi titoli. Nel1992 la sempre attivissima Bandai ha lanciato Dragon Ball Z: Saya-Jin Densetsu, un gioco di ruolo per Super Famicom che riunisce assieme i primi due episodi per NES. Sempre nel '92 è uscito DBZ Saika: Tenkaichi Budokai (NES) compatibile con l'inquietante espansione Barcode Battler disponibile only in Japone nonché DBZ 3: Nessen! Jinzoningen!, another rpg per la gioia di grandi e piccini. L'ultimo gioco ispirato alla serie di Toryama per NES è DBZ Gaiden: Saya-Jin Zetsumetsu Keikaku, uscito nel '93. Nel 1993 è stato lanciato DBZ Cho Butuden per Super Famicom, che finalmente abbandona la struttura rpgistica per abbracciare quella del picchiaduro. Molto originale l'idea del combattimento a distanza, implementato ulteriormente in DBZ Cho Butuden 2. Entrambi i giochi sono stati recensiti su Super Console. Recentemente è uscito il mediocre Dragon Ball Z Buyu Retsuden per Megadrive, mentre nuove versioni sono attese ancora per SNES, nonché 3DO, Sony PS-X, NEC FX. Pfiuuu... Per quanto riguarda lo spazio dei messaggi, lo baratterei volentieri per uno dedicato ai massaggi (ho giusto un po' di torcicollo) ma capisco che ciò potrebbe creare del panico in redazione. Mi appello ai lettori: come vi sembra la proposta di Felix? Esternate le vostre sensazioni al solito indirizzo e, se lo ritenete necessario, andate giù duri.

svelata interamente. Dà la grande illusione di essere apparentemente infinito, rappresenta l'ideale della sfida continua. Anche una volta completato, ***Super Mario*** *ci guarda dallo scaffale, ammiccando e ci ricorda che probabilmente non abbiamo conosciuto tutti i suoi segreti, che quel mattoncino nel sesto mondo che sembrava messo lì a far niente, in realtà rappresenta la chiave di volta dell'intero gioco, e magari - perché no? - del senso della vita. Per concludere:* ***Mario*** *sfugge alla nostra presa. Un* ***Mr. Nutz*** *qualsiasi no. 'Sto scoiattolo sarà esaltante graficamente finché vuoi, ma il genio sta altrove.* ***Super Mario All-Stars:*** *non aggiunge nulla di nuovo alla saga, è solo un remake in grande stile di giochi già usciti. Probabilmente non era quello che ti aspettavi, ma su* ***Super Mario World*** *è già stato scritto e detto molto, forse troppo.*

Chissà quando uscirà il sequel...



Mogwai recapita il primo fascicolo del Libro della Giungla (disegno di Dr. Livingrock)

Q+A
READER SYSTEM



Q THE CITY OF JOY-PAD

Caro MBF,
ti scrivo per sottoporti una caterva di domande e per dirti che senza Super e Mega Console la mia vita non avrebbe più senso (eeeasy, ndMBF): siete riusciti a creare una rivista semplicemente fantastica, molto originale e simpatica. Inutile dire che un team come il vostro non poteva deludere. Mi raccomando: non riposate sugli allori e dateci sotto per stupirmi ancora! Adesso spazio alle domande:
1) Oltre al Super NES posseggo un Megadrive: secondo voi cosa mi conviene comprare tra Virtua Racing e Stunt Race FX?
2) Dopo aver visto quello schifo di Metal Combat vorrei dare fuoco al mio Super Scope. Cosa ne pensi?
3) Uscirà Super Metroid 2 per SNES?
4) Vedremo mai Gunstar Heroes o cose simili per SNES?
5) Mi sono innamorato di Chun-li. Secondo voi è normale?
6) Vedremo un seguito di Super F1 Circus 2?
7) E' più bello Astro Go-Go o F-Zero?
Un saluto a tutta la reda da:

Antonio Tamburini
Caserta

A

*1) **Stunt Race FX** è stato ribattezzato **Wild Trax** e lo trovi recensito da qualche parte su questo numero. Personalmente preferisco **Virtua Racing**, ma se fossi in te aspetterei **Virtua Racing Deluxe** per Mega 32.*
2) Fallo solo se hai molto freddo, ma tieni presente che l'olezzo della plastica bruciata è alquanto nauseante...



*3) Considerato che la Nintendo ha impiegato 8 anni per fare uscire **Super Metroid**, non mi sorprenderei se **Super Metroid 2** uscisse solo nel 2002. Scherzi a parte, **Super Metroid 2** uscirà per Project Reality. That's it.*
4) No, i Treasure lavorano solo su piattaforme Sega.
5) Get a life.
*6) Ebbene sì! Si intitola **Super F1 Circus 3** e dovrebbe già essere nei negozi quando leggerai questa risposta. Al momento di andare in stampa, però, non so dirti quali migliorie incorpori rispetto al secondo episodio. Please wait...*
*7) **F-Zero**, di netto, anzi ninetto.*

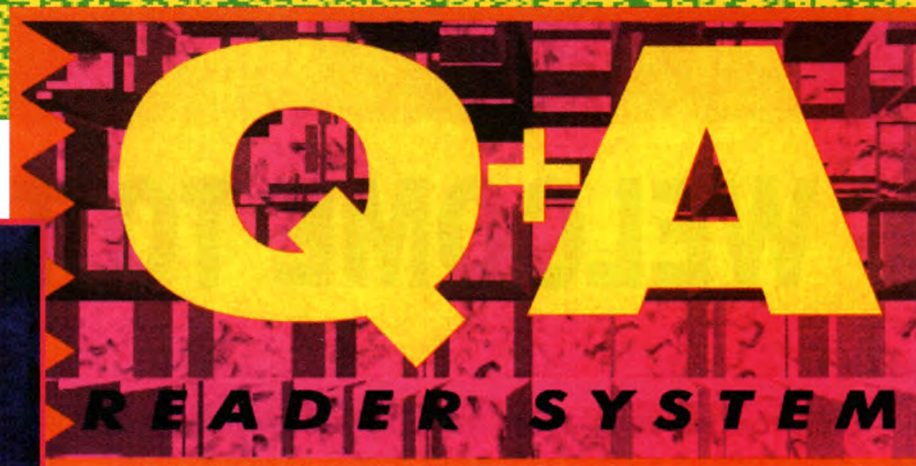
Q BEL JOY-OSO GALBANI

Indistruttibiile reda di Super Console,
sono un fanatico dei videogames Nintendo e dei manga, e considero la vostra rivista la migliore sul mercato, anche se non sopporto che cambiate la data di uscita in edicola ogni mese. Vado subito al sodo e sparo un listone di domande per il buon MBF:
1) Ho sentito che l'adattatore Megadrive per il gioco multiplo della Electronic Arts e quello della Sega sono incompatibili tra di loro. E' lo stesso per quelli Nintendo?
2) Su Mega Console tifate Sega e su Super Console Nintendo. Ma la redazione non è la stessa?
3) Quando uscirà Rise of The Robots?
4) Secondo te è conveniente acquistare videogiochi per corrispondenza?
5) Quanto costerà il Nintendo Virtual Reality?
Ciao!

Luca

A

1) No, tranquillo: tutti quelli esistenti sul mercato (Konami, Hudson etc.) sono perfettamente compatibili con il software che prevede l'opzione di gioco a quattro giocatori. Tra l'altro la Hudson sta per lanciare una nuova versione del Multi-Tap troppo carina...
*2) Ti spiego: nei giorni pari lavoriamo su **Mega**, mentre in quelli dispari su Super. A volte, in chiusura di numero, siamo costretti a sgobbare contemporaneamente su entrambe le testate e allora sono casini. Soffriamo di crisi di identità e finiamo per litigare, ci insultiamo a vicenda, a volte ci scappa pure le rissa. Ieri, per esempio, Simon ha preso a pestoni sul naso Paolo perché quest'ultimo sosteneva che **Mario** è più ganzo di **Sonic**. Non è facile lavorare in situazioni come queste, te lo assicuro.*
*3) A ottobre. La Mirage si è di recente alleata con la Time Warner e il gioco ha subito un poderoso restyling grafico per spezzare le reni alla concorrenza. Dovresti trovare qualche foto inedita di **Rise of The Robots** su questo stesso numero...*
4) Più che conveniente è dannatamente esaltante. Avete mai prestato attenzione alla sensazione che si prova dopo aver ordinato un videogioco per posta? E' qualcosa di fantastico. Ti fa sentire vivo, reale, onnipotente. Basta alzare la cornetta, comporre un numero e - traaack! - una settimana do-





po il postino ti recapita un bel pacco. Chiaramente, questa fittizia legittimazione esistenziale comporta una spesa, ma - ehi, - viviamo in una società capitalistica, tutto ha un prezzo. O quasi. Il discorso convenienza è complesso: occorre guardare al caso concreto e non è possibile fare generalizzazioni. Posso tuttavia darti alcuni consigli quando ordini un gioco assicurati che la versione da te richiesta (americana, japonese, europea) sia compatibile con la tua console. Informati sulle spese postali (le spedizioni urgenti costano quasi il doppio di quelle ordinarie, per non parlare dei corrieri) e assicurati che i prezzi indicati siano iva compresa. Specifica il metodo di pagamento: contrassegno significa che pagherai alla consegna. Ultimo, ma non meno importante: chiedi l'autorizzazione dei tuoi genitori prima di fare un'ordinazione!
5) Dovrebbe costare circa 300 mila lire e sarà nei negozi il prossimo aprile.



ALEXI LALAS ROOLS!

Caro MBF,
mi chiamo Stefano e ho quindici anni. Per la promozione ho finalmente ricevuto il Super NES che aspettavo da mesi e mi sono già lanciato comprando NBA Jam, Sensible Soccer e Dragon. Adesso ti scrivo perché ho un sacco di dubbi sui miei prossimi acquisti:
1) Uscirà Axelay 2 per SNES?
2) E un seguito di Ghouls n' Ghosts?
3) Mi metti in ordine i seguenti giochi? Super Street Fighter 2, Fatal Fury 2, Dragonball Z 2.2 e Mortal Kombat 2.
4) Secondo te vale la pena di acquistare un 3DO o un Jaguar?
5) Quando uscirà Dragonball Z 3?
6) Che differenza c'é tra NBA Jam e NBA Jam Tourneament Edition (parlo dei coin-op)? Uscirà per SNES?

Stefano Giannoni
Piacenza



*1) Non è stato annunciato niente di simile, ma se cerchi uno spararspara di qualità, precipitati su **Super Parodius 2** che rulla-di-bella.*
*2) Nemmeno, ma ancora una volta c'è un titolo stra-promettente della stessa Capcom, **Demon's Blazon**, che segue la falsariga del mitico **Ghosts n' Goblins** e che fa proprio al caso tuo... Checka la preview for more.*
*3) **Super Street Fighter 2**, **Dragonball Z 2.2**, **Fatal Fury 2**. Non ho ancora visto la versione finale di **Mortal Kombat 2** al momento di andare in stampa, quindi rinvio ogni giudizio.*
4) No. Personalmente aspetto il Saturn e le nuove macchine Nintendo.
5) Natale.
*6) **NBA Jam TE** include 100 giocatori della NBA, contro i 54 della versione "normale". In quest'ultima era ovviamente assente l'opzione Tournament Play. La grafica è stata leggermente migliorata. Il numero dei giocatori per squadra è salito da 2 a 3-5. Sono inoltre permesse sostituzioni alla fine del primo tempo e sono presenti i Super Team. Le caratteristiche dei giocatori, quattro in **NBA Jam**, sono ben 8 nella **Tournament Edition**. In più è possibile giocare contro la stessa squadra che si controlla. Il numero dei power-up e dei secrets è salito da 15 a più di 70. Ultimo e meno importante, ci sono anche le statistiche degli infortuni. Al momento di andare in stampa non è stata annunciata alcuna conversione per SNES.*

SUPER CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS 1994

ATTENZIONE! Sul numero di febbraio di Super Console premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Nintendo usciti nel 1994.
Vi invitiamo a spedire le vostre preferenze entro e non oltre il 15 dicembre 1994 nelle seguenti categorie (un solo titolo, per favore):

* MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 16-bit (SNES)
* MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 8-bit (NES/GB)
* MIGLIORE GRAFICA
* MIGLIORE SONORO
* MIGLIORE PLATFORM
* MIGLIORE SPARATUTTO
* MIGLIORE PICCHIADURO
* MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA
* MIGLIORE PUZZLE GAME
* MIGLIORE GIOCO DI RUOLO
* MIGLIORE AVVENTURA
* MIGLIORE TIE-IN
* MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP
* MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
* PERIFERICA DELL'ANNO
* GIOCO PIU' INNOVATIVO
* MIGLIORE COIN-OP
* BEOTATA DELL'ANNO

Scrivete a:

Super Console
Video Games Awards
Super Console
29, via Edolo
20125 Milano
Italy

o faxate allo 02/66981159!

WELCOME TO THE JUNGLE!

Il Project Reality non esiste più. Sorprendendo stampa e pubblico, la Nintendo lo ha ribattezzato Ultra 64. Tranquilli: è cambiato il nome, ma non la sostanza. L'annuncio della console a 64-bit più incredibile della storia dei videogames e il lancio di Donkey Kong Country per SNES sono stati gli avvenimenti *clou* del Consumer Electronic Show di Chicago. Super Console vi svela tutte le novità a 16 e 64-bit che vedremo nei prossimi 12 mesi!

La grande Enne ha scelto Chicago, Illinois per rivelare al mondo il successore a 64-bit del Super NES, sviluppato in tandem con la Silicon Graphics. Nello stato che ha dato natale al presidente Abraham Lincoln, un altro presidente Lincoln - Howard, nuovo *chairman* della Nintendo of America - ha chiarito che "Project Reality" era un semplice nome in codice per identificare il prodotto (un po' come "*Famicom Killer*" per il 3DO). Il nome definitivo della macchina sarà Ultra 64. Resta invariato il prezzo: meno di 250 dollari (l'equivalente di 400 mila lire!). Smentendo clamorosamente chi la vedeva ormai in crisi irreversibile, la Nintendo ancora una volta conferma di restare una delle protagoniste indiscusse del divertimento elettronico degli anni Novanta e di godere di ottima salute. Nei mesi scorsi parte della stampa - fondamentalmente quella che non aveva accesso alle informazioni - non ha esitato a ridicolizzare il progetto della grande Enne, definendolo "*aria fritta*" e "*vapourware*". Beh, la Acclaim ha annunciato di aver ottenuto dalla Nintendo le piattaforme di sviluppo per realizzare software a 64-bit, e se questa è "*aria fritta*", allora l'Ultra 64 è puro olio di oliva. Conclusione: fatevi un'insalata che è meglio.

E' ironico, tuttavia, che proprio la software house americana recentemente esclusa dalla Nintendo nell'accordo con la Williams, abbia ricevuto per prima le costose e sofisticate macchine della SGI. Un tentativo di cucire gli strappi? Probabile. Ma la campagna acquisti della Nintendo è lungi dall'essere terminata. L'ultima firmataria, in ordine di tempo, è la compagnia di sviluppo canadese Alias Research Inc, che - in collaborazione con Silicon Graphics e la Industrial Light & Magic (una divisione della LucasArts) - ha creato gli effetti speciali di film come **Jurassic Park**, **Terminator 2** e **The Abyss**. La Alias sta ora sviluppando strumenti grafici 3D per l'Ultra 64 e per il Nintendo Virtual Reality.

Il cuore dell'Ultra 64 sarà costituito da un potente processore basato su un'architettura a 64-bit RISC (*Reduced Instruction Set Computer*) sviluppato dalla MIPS, una sussidiaria della Silicon Graphics. Le incredibili specifiche tecniche dell'Ultra 64 lo rendono la piattaforma ideale per lo sviluppo della realtà virtuale di tipo immersivo (ovvero con visore e guanto) applicata al divertimento elettronico. La poderosa console della Nintendo utilizzerà software su cartucce ad alta densità, come annunciato lo scorso marzo.

Entro la fine del 1994, la versione arcade dell'Ultra 64 sarà lanciata in tutto il mondo. Il coin-op - che sarà distribuito dalla Midway (WMS Industries) - costituirà un mezzo pubblicitario efficacissimo per il nuovo hardware Nintendo: la contestatissima affermazione dei recensori più disinibiti ("*provate il gioco prima di acquistarlo*") finalmente acquisirà un senso. Basterà andare al bar, infilare un gettone e giocare. *Easy*. Insieme a *Game Over*, potremo leggere un'altra scritta molto più stuzzicante: "*Ultra 64: available for your home in fall '95*" (Ultra 64: disponibile a casa tua nell'autunno del '95). Subliminale a dir poco. I primi due giochi annunciati per la versione coin-op sono **Killer Instinct**, un violentissimo picchiaduro sviluppato dai Rare, e **Cruis'n USA**, un gioco di corsa che - nonostante il titolo veramente patetico - è tecnicamente incredibile.

I fan dei beat'em up non avranno di che annoiarsi: nel 1995 uscirà per Ultra 64 **Mortal Kombat 3**, che - come abbiamo già chiarito qualche mese fa - sarà disponibile solo su piattaforme ludiche Nintendo. Gnacca gnacca.

"Senza un software sofisticato, divertente e coinvolgente, le nuove console non riusciranno mai a sfondare sul mercato, basti vedere il 3DO..."
(Peter Main, vicepresidente del marketing, Nintendo)

"L'Ultra 64 cambierà radicalmente il modo in cui i consumatori hanno fino ad oggi considerato i videogames"
(Howard Lincoln, presidente della Nintendo)

IL NUOVO CORSO

"*Una Nintendo più umile e molto più saggia*". Questa la soprendente conclusione dell'attesa conferenza stampa, magistralmente condotta da Howard Lincoln. Il discorso del nuovo presidente della grande "N" - enfatico talvolta, ma sempre straordinariamente lucido - ha conquistato una platea inizialmente scettica sulle capacità di riscossa del colosso nipponico. Lincoln ha tracciato un parallelismo tra l'industria cinematografica e quella del divertimento elettronico. Ricostruendone l'evoluzione, Lincoln ha insistito sulla necessità di unire miglioramenti sostanziali nel software ad innovazioni tecnologiche nell'hardware. "*Non è bastata la sola introduzione del colore e del sonoro a permettere all'industria cinematografica di crescere così tanto* - ha osservato - *senza buoni film e grandi attori, oggi sarebbe già morta. Nel settore dei videogames è lo stesso: è il contenuto dei videogiochi a guidare la tecnologia e non il contrario*".

Fedele fino in fondo alla filosofia Nintendo, Lincoln ha anche aggiunto che "*è più difficile trovare un buon concept, renderlo giocabile e divertente che sviluppare una tecnologia sofisticata*". L'entusiasmo per la nuova tecnologia a 64-bit non rischia di compromettere le attuali piattaforme a 16-bit? Lincoln lo smentisce recisamente ("*Il mercato console resterà saldamente nelle mani delle console a 16-bit nel corso del 1994, del 1995 e molto probabilmente anche nel 1996*"), ma è chiaro che, con l'Ultra 64, la Nintendo si gioca una fetta consistente del proprio futuro. Lincoln è apparso sempre molto sicuro di sé, anche quando dal pubblico sono partite domande piuttosto po-

a cura di Matteo Bittanti

lemiche. A un giornalista americano che ha domandato se la Nintendo in questo momento sia in apprensione per le nuove macchine della Sega, il presidente della NOA ha risposto con molto *fair-play* che considera i rivali "*eccellenti produttori di videogames, maestri nel settore del marketing*", riconosce che il successo della Sega è "*meritato*", ma conclude che "*i videogiocatori riconosceranno la superiorità della Nintendo*". Non sono mancate invece frecciate pesanti all'indirizzo di Trip Hawkins e alla 3DO, ai quali ha ricordato ancora una volta che è semplicemente impossibile vendere una macchina da gioco senza buoni giochi. Come dire: *The "Famicom Killer" has been murdered...*

VIDEOGAMES BY NUMBERS

250,000
Copie vendute in Europa di **Super Star Wars** (Snes)

50,000
Quelle di **Super Empire Strikes Back** (Snes)

2.200.000+
Le copie vendute di **Aladdin** per Megadrive nel mondo

6.000.000+
Le copie vendute di **Mortal Kombat** nel mondo per console a 8 e 16-bit

21
Novembre: data di lancio di **Donkey Kong Country** per SNES

1.750.000
Le copie di **Lion King** per MD e SNES che la Virgin prevede di vendere in Usa e Europa

567
Gli sviluppatori che lavorano su piattaforme Nintendo

28
I programmatori che hanno lavorato a **Donkey Kong Country** per SNES

185
I milioni di dollari che la Nintendo investirà nel solo settore marketing nel 1994

10
I milioni di dollari che la Nintendo investirà nella campagna pubblicitaria di **Donkey Kong Country** - La stessa cifra che la Sega intende investire per il *battage* pubblicitario del Mega 32.

25.000.000
Le cartucce che saranno vendute in tutto il mondo entro la fine dell'anno fiscale in corso, secondo le previsioni Nintendo.

4.000.000
I Super NES che la Nintendo prevede di commercializzare entro la fine dell'anno fiscale in corso.

3.500.000
I Game Boy che la Nintendo prevede di commercializzare entro la fine dell'anno fiscale in corso.

38.000.000
Le telefonate all'Hot-Line Nintendo americana fatte fino ad oggi.

18.000
I negozi che trattano hardware e software Nintendo in America

Fonti: Nintendo, Acclaim, Sega, JVC

"Se si somma una base installata di 17 milioni di Game Boy ai 15 milioni del Super NES, si capisce che le potenzialità di vendita del Super Game Boy sono semplicemente immense."
(Peter Main, vice presidente del marketing Nintendo a proposito del mercato americano dei videogames)

ULTRA 64: I GIOCHI

Ecco una lista ancora parziale dei giochi che vedremo sulla nuova macchina a 64-bit della Nintendo (i titoli con l'asterisco saranno disponibili solo in versione casalinga):

Cruis'N USA	Sim. di Corsa
F-Zero 2*	Sim. di Corsa
Killer Instinct	Picchiaduro
Mortal Kombat 3	Picchiaduro
Revolution X	Sparatutto
Super Mario V*	Platform
Ultra Metroid*	Azione
Zelda V*	Avventura

Tra i titoli per ora solo vociferati segnaliamo un nuovo **Star Fox**, **Slam Masters 2** e **Street Fighter 3**, un nuovo **Mega Man,** un nuovo **X-Men**, **Pilotwings 2**, un nuovo **Castlevania** (Konami), **Aero the Acrobat 3** (Sunsoft). **Cruis'n USA** è una simulazione automobilistica che si svolge - come dice il titolo - negli States. Si parte dalla baia di San Francisco, California, per arrivare alla Casa Bianca a Washington D.C.. La *Cannonball* degli anni '90. **Killer Instinct** è un picchiaduro 3D futuristico sviluppato dalla Rare e dalla WMS Industries. Neil Nicastro, presidente delle WMS ha affermato che "*Il realismo e il dettaglio grafico di questi due giochi sconvolgeranno i videogiocatori.*" Can't wait!

FATTI & MISFATTI

1993
* La Nintendo annuncia di aver stretto un accordo con la Silicon Graphics (SGI) per la realizzazione di una console a 64-bit, denominata Project Reality.

1994
* I Rare, ex-Ultimate - team di sviluppo storico dei primi anni '80 e, in tempi più recenti, autori di **Battletoads** - annunciano ufficialmente la loro collaborazione con la Nintendo per lo sviluppo di giochi a 64-bit.

* Poco dopo, la grande "N" annuncia che, seguendo l'esempio di Sega e 3DO, adotterà un rating system per la classificazione dei suoi videogiochi e contemporaneamente rivela che il primo titolo per Ultra 64 si intitola **Killer Instinct**.

* La Nintendo annuncia di aver stretto un'alleanza con la WMS Industries, creatori di coin-op del calibro di **Mortal Kombat** e **NBA Jam**. D'ora in poi, svilupperanno software solo per la Nintendo. "*La WMS Industries ha il talento creativo e l'esperienza tecnica per sviluppare e distribuire dei videogiochi di grandissimo impatto* - ha commentato il presidente Lincoln - *Grazie al nostro accordo, le future produzioni targate WMS garantiranno il successo dell'Ultra 64*".

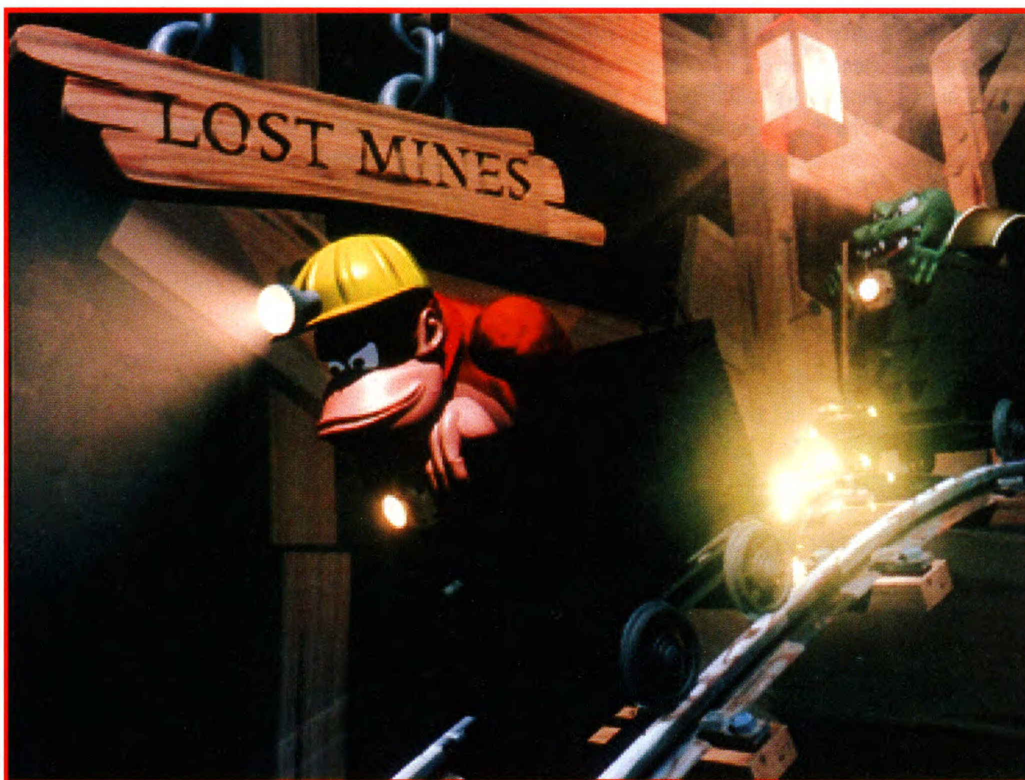
* Un altro colpaccio: la Nintendo si assicura il supporto esclusivo dei DMA Design, autori di uno dei videogiochi più popolari della storia: **Lemmings**. Peter Main ha così commentato l'evento: "*La nostra alleanza con Rare e DMA Design ci aiuterà a creare un nuovo standard qualitativo dell'intrattenimento elettronico.*"

* La Nintendo annuncia di aver stretto un accordo con la canadese Alias Research, specialista nel campo della grafica tridimensionale a livello professionale, per lo sviluppo di programmi grafici per l'Ultra 64.

* Autunno: lancio ufficiale dell'Ultra 64 nelle sale giochi di tutto il mondo.

1995
* Primavera: lancio ufficiale del Nintendo Virtual Reality a 32-bit.

* Autunno: lancio ufficiale dell'Ultra 64-bit negli USA e in Japan, al prezzo di 250 dollari.



DONKEY KONG

Casa: Nintendo
Genere: Azione
Formato: SNES
Uscita: Novembre '94
Cartuccia 32 MBit

E' TORNATO! Il re della giungla Nintendo conquista il Super NES, in barba a quel babbione di Tarzan. Il gorilla più amato della storia dei videogiochi è il protagonista di Donkey Kong Country, il miglior gioco del 1994! Per chi ne vuole sapere di più, Super Console ha la storia completa...

Le foto che vedete in questa pagina sono tratte dal migliore videogioco mai apparso su una console. Provate a immaginare la scena: Chicago. Fine giugno. Conferenza stampa della Nintendo. Howard Lincoln - raggiante - annuncia in pompa magna l'eroe videoludico dell'anno, e indica su una lavagnetta luminosa **Donkey Kong**, il protagonista di un celebre videogioco dei primi anni '80. Risolini dal pubblico. L'atmosfera di disapprovazione è quasi palpabile. *Mio Dio, la Nintendo è alla frutta.* Ma... Colpo di scena! Con un effetto di *morphing*, il primitivo scimmione diventa un gorillone poligonale. E, sotto, una eloquente scritta: *November 21.* Partono le immagini di un videogioco favoloso. Il pubblico è in delirio. *Mindi, se questi sono i giochi per l'Ultra 64, la Nintendo non avrà rivali.* Lincoln sorride. "***Donkey Kong Country** non è previsto per Ultra 64. Questo che vedete è un gioco per Super NES*". Silenzio. Incredulità generale. Gasp. "*Sì,* - prosegue Lincoln - *uscirà a novembre su una cartuccia da 32 Mbit per Super NES*".

Ebbene sì, la Nintendo e il gruppo inglese dei Rare hanno sviluppato un videogioco semplicemente incredibile, grazie a una tecnologia denominata *Advanced Computer Modeling* mai impiegata prima d'ora in un videogioco.

Tutti i personaggi di **Donkey Kong Country** sono completamente renderizzati, per dare loro un look realistico. Generalmente, i singoli movimenti degli sprite vengono disegnati dai grafici, ma in **DKC** le immagini sono calcolate direttamente dal computer, in tempo reale. Non solo: ogni singolo personaggio è esteticamente impreziosito da effetti di light-sourcing e ombreggiature. Visivamente parlando non avevamo mai visto nulla di simile. Il gioco vanta 256 colori su schermo e, lasciatemelo dire, si vedono tutti, dal primo all'ultimo. La colonna sonora è altrettanto incredibile: i rumori della giungla mixati al ritmo new-age sono imperdibili. Meglio dei Mano Negra (***King Kong V***), se vi garba il genere.

Donkey Kong Country non è un banale platform, ma un action/adventure nel quale potrete impersonare il celebre scimmione e avventurarvi nella giungla, in miniere abbandonate, in caverne preistoriche, su montagne innevate e nelle profondità marine. Non c'è gioco che si rispetti che non includa almeno un personaggio-spalla, vero? **DKC** non fa eccezione: il campagno di **Donkey Kong** è un simpatico gorilla di nome **Diddy Kong**. I due dovranno vedersela contro una serie di bestie feroci, tra cui i Kremlings, che non sono i *Gremlins* del Cremlino, ma dei famelici coccodrilli.

Il progetto di realizzare un nuovo gioco dedicato a **Donkey Kong** risale al 1992. Da allora, un team di 28 programmatori si è concentrato giorno e notte su **DKC**. Il risultato lo potete vedere voi stessi. Tutto questo ben di Dio sarà disponibile a novembre, al prezzo di 70 dollari, l'equivalente di 130 mila lire. Non perdetevi la recensione completa che apparirà prossimamente su **Super Console**!

VIDEOGRAFIA

Donkey Kong	Coin-op	1981
Donkey Kong Jr.	Coin-op	1982
Donkey Kong 3	Coin-op	1983
Donkey Kong	NES	1985
Donkey Kong Jr.	NES	1986
Donkey Kong 3	NES	1986
Donkey Kong Jr. Math	NES	1985
Donkey Kong Classics	NES	1988
Donkey Kong	GB	1994
Donkey Kong Land	GB	1994
Donkey Kong Country	SNES	1994



MONKEY BUSINESS

Donkey Kong Country è l'ulteriore riprova che i videogiochi discendono dalla scimmia. Insieme a **Tempest** (Atari), **Donkey Kong** può essere considerato il miglior coin-op del 1981. Per darvi un'idea del suo successo, vi basti sapere che la Nintendo arrivò a commercializzare qualcosa come 65,000 cabinati, una cifra record persino oggi. Se consideriamo anche **Donkey Kong Jr.** e **Donkey Kong 3**, la cifra sale a100,000 pezzi. Per fare un paragone, l'intera serie arcade di **Street Fighter II** ha venduto *"solo"* 50,000 pezzi. Nottetempo - grazie a un pulcioso primate - una sconosciuta compagnia chiamata Nintendo divenne una colosso da 200 milioni di dollari. **Donkey Kong** per Colecovison raggiunse i 6 milioni di pezzi venduti - l'equivalente di **Mortal Kombat** per Megadrive, SNES, Game Gear e Game Boy - e la Coleco collezionò entrate pari a 4.6 milioni di dollari. Per la cronaca, **Donkey Kong** per NES ha venduto poco meno di 2 milioni di pezzi.

Oltre ad aver dato origine a un'intera categoria dei videogiochi - quella dei *platform games* o giochi a piattaforme - **Donkey Kong** ha dato al mondo anche il più popolare eroe videoludico: **Mario**, le cui cartucce vendute hanno abbondantemente superato quota 100 milioni. L'evoluzione videoludica non è ancora terminata.

NG COUNTRY

LE ORIGINI DEL GORILLA

Donkey Kong è stato creato nel lontano 1981 da - manco a dirlo - Shigeru Miyamoto, *the man.* Il grande Shigeru afferma che l'ispirazione gli venne da una delle sue fiabe preferite: *La Bella & la Bestia.*

Nelle intenzioni di Miyamoto, **Donkey Kong** doveva significare *"scimmia stupida, ostinata"*.

Oltre al mitico scimmione, l'originale coin-op introdusse anche la Principessa Pauline e un anonimo falegname di nome **Jumpan**, destinato, di lì a poco a diventare quel **Mario** che tutti noi conosciamo benissimo.

Donkey Kong può essere considerato il primo vero platform game della storia. In un mercato monopolizzato da cloni (sì, esistevano già allora...) di **Pac Man** e dall'onnipresente **Asteroids**, il gioco della Nintendo ebbe l'effetto di una vera e propria rivoluzione. Una rivoluzione che - dopo tredici anni - continua.



SOFTWARE NINTENDO

Incredibile a dirsi, non c'era solo **Donkey Kong Country** in quel di Chicago. La Nintendo ha presentato un catalogo di giochi qualitativamente impressionanti, anche se - come avrete capito - il dannato gorilla ha letteralmente rubato lo show. Segnaliamo **DMA's Uniracers**, **Super Punch-Out**, **Tetris 2**, **Tin Star** e **Wario's Woods**. Mancavano due attesissimi titoli: **Super Mario World 2** e **StarWing 2**, ma un rappresentante della Nintendo ci ha rivelato - in via non ufficiale - che la Nintendo ha preferito non mettere troppa carne al fuoco, rinviandone la presentazione al prossimo novembre, in occasione della New Software Exhibition, a Tokyo. Un altro assente ingiustificato è stato **Kirby's Tee Shot**, un gioco di golf arcade annunciato almeno sei mesi fa - ma non se ne è accordo praticamente nessuno. Occhio ai box per i dettagli!

SUPER PUNCH-OUT!! (SNES, ottobre)

Il revival continua! Dopo **Metroid**, **Donkey Kong** e **Gargoyle's Quest**, a questo punto viene da chiedersi quali altri giochi a 8-bit saranno oggetto di remake... Forse **Kid Icarus**? Arrivate tardi. Si parla da mesi di un'imminente versione per SNES... Ma lasciamo un attimo da parte le congetture per dare un'occhiata a **Super Punch-Out!!** (sì, doppio punto esclamativo...). Introdotto nelle sale giochi 10 anni fa e riproposto per NES nel 1987, questa simulazione boxistica decisamente arcade arriva finalmente su SNES. La struttura e il gameplay sono rimasti immutati. Sedici boxeur (tra i quali meritano menzione Dragon Chan, esperto di arti marziali; Bear Hugger, taglialegna canadese e Gabby Jay, un tipo completamente skizzato), un sacco di bella grafica e un'azione di gioco ormai collaudata dovrebbero assicurare a **Super Punch-Out!!** un buon successo. Stay tuned!



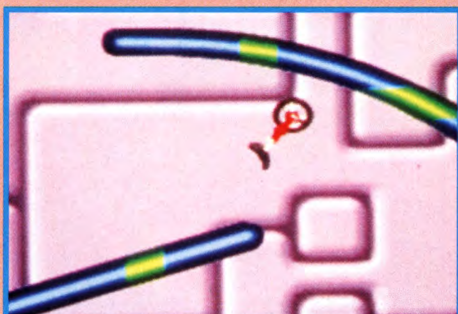
Un altro classico del passato ha subito un lifting a 16-bit: Super Punch Out!!



UNIRACERS (SNES, ottobre)

Sviluppato dai DMA Design per Super NES, **Uniracers** sfrutta accorgimenti tecnici simili a quelli impiegati in **Donkey Kong Country**. Grazie alla tecnologia ACM e alle workstation grafiche targate SGI, i DMA hanno creato un videogioco semplicemente rivoluzionario. Questa simulazione di corsa su "unicicli" (ve ne sono ben 16 disponibili) vanta oltre 6000 frames di animazione su schermo, un'enormità se confrontati ai soliti 30/40 frames degli attuali videogiochi. Il risultato è qualcosa di estremamente dettagliato dal punto di vista grafico e eccezionalmente veloce sul piano dei movimenti. Il sistema di controllo inerziale e l'originalità del concept portano una ventata d'aria nuova in casa Nintendo. I giocatori non saranno giudicati solo in base alla posizione che raggiungeranno nelle varie gare, ma anche per le acrobazie assurde che saranno in grado di compiere sui loro unicicli. **Uniracers** include la possibilità di affrontare un torneo e di sfidare un avversario umano, grazie all'ormai collaudato *split-screen*. Fantastico!

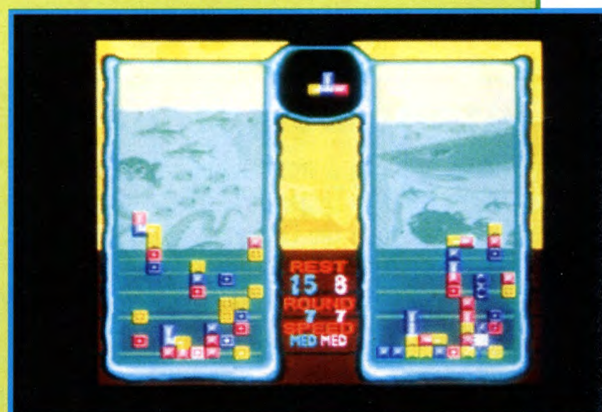




Lo so che dalla foto non si capisce molto, ma vi assicuro che Uniracers è una vera tostata...

TETRIS 2 (SNES, disponibile)

Il seguito del paradigma assoluto dei puzzle game (o giochi "a rompicapo", ahahah... Er) non poteva non uscire su SNES, dopo aver raccolto consensi tra il pubblico - ma non tra la critica - in versione NES e GB. Che dire: il solito *more-of-the-same*. Niente di nuovo sotto il sole, a parte qualche animazione tra un livello e l'altro e un "*puzzle-mode*" che puzza di vecchio. Avrà vita dura con giochi come **Super Puyo Puyo** e **Tetris Battle Gaiden** e **Tetris + Bombliss** e...



Il sequel di Tetris arriva finalmente su SNES...



...Ma ce n'era veramente bisogno?

TIN STAR (SNES, novembre)

Non male. Creato dallo stesso team che ha curato il celeberrimo (*mai visto*) **Major League Baseball** per SNES, arriva un gioco che dovrebbe riscattare le sorti del sotto-utilizzato Super Scope. Non solo: questo shooter che vanta una ambientazione western è compatibile anche con il Mouse Nintendo e con i normali joypad. Pur non essendo gaudioso come **Wild Guns** (ottimo titolo Natsume, recensito su questo numero di **Super Console**), **Tin Star** rimane un giochillo piuttosto divertente.



Grafica fumettosa e compatibilità con il Super Scope: Tinstar butta bene!

WARIO'S WOODS (SNES, NES, dicembre)



Per gli amanti dei puzzle game arriva un giochillo che miscela il meglio di titoli come **Tetris** (noooo, ancora? Abbiate pietà...) e **Dr. Mario**. In **Wario's Woods** (letteralmente, *"le foreste di Wario"*) dovrete aiutare Toad, il personaggio che ha debuttato in **Super Mario Bros 2**, a proteggere le foreste incantate dal malefico **Wario**, che non ha nulla di meglio da fare se non rompervi le scatole per oltre 100 livelli. Torneremo a parlarne molto presto.



STREET RACER (UBI SOFT, SNES)

Eccezionale gioco di corsa sviluppato dalla Vivid Image, **Street Racer** è stata un'altra delle piacevoli sorprese di questo CES. Erano anni che non vedevamo un Mode 7 sfruttato così bene. Ben quattro giocatori possono prendere parte alle gare, grazie al solito multitap - accrocchio divenuto indispensabile, ormai. Lo schermo si splitta in quattro, ma l'azione non subisce il minimo rallentamento. Dieci percorsi differenti, otto personaggi... **Street Racer** è semplicemente eccezionale!



THE BEST OF THE SHOW

Eccovi i migliori 15 titoli per SNES presentati a Chicago, secondo la redazione di **Super Console**.

1) **Donkey Kong Country (Nintendo)**
2) **Mortal Kombat II (Acclaim)**
3) **Demon's Crest (Capcom)**
4) **Earthworm Jim (Playmates)**
5) **The Lion King (Virgin)**
6) **Indiana Jones' Greatest Adventure (JVC)**
7) **Batman: The Animated Series**
8) **Street Racer (Ubi Soft)**
9) **Uniracers (Nintendo)**
10) **Zero The Squirrel Samurai (Sunsoft)**
11) **Super Punch-Out (Nintendo)**
12) **Blackthorne (Interplay)**
13) **Final Fantasy VI (Squaresoft)**
14) **Shaq Fu (Ocean)**
15) **The Great Circus Mystery (Capcom)**

THE LION KING (Virgin, SNES)



L'unico vero rivale di Donkey Kong Country è rappresentato dall'ultima fatica della Virgin. Il videogioco ispirato al recente hit cinematografico della Disney è realizzato in maniera stupefacente, ma riuscirà a imporsi sul capolavoro Nintendo?



Simba, il re della foresta, versus **Donkey Kong**, il gorilla della jungla. Un match decisamente interessante. Sulla bilancia, i 32 Mbit del gioco Nintendo pesano più dei 24 del capolavoro Virgin, ma il divertimento non si può misurare empiricamente. **The Lion King** sfrutta al meglio le tecniche di programmazione che avevamo già apprezzato in **Aladdin**. Il risultato va visto per essere creduto. Sul fronte delle animazioni, questo gioco è veramente ben fatto. **The Lion King** include ben 10 livelli di gioco, una colonna sonora splendida e una giocabilità galattica. In attesa di giocarci, il prossimo novembre, sollazzatevi con queste promettenti immagini.









CAPCOM

Nell'indifferenza generale, la Capcom ha presentato **Super Street Fighter 2**, recensito su questo numero. L'attenzione del pubblico, infatti, era tutta per **Donkey Kong Country** e **Mortal Kombat II**. Nemmeno la voce che a Natale potrebbe essere commercializzata per SNES un'altra versione del celebre picchiaduro - **Super Street Fighter II Turbo** - ha entusiasmato troppo i fans di Ryu, Blanka, Cammy e cricca varia. E' stata inoltre confermata l'uscita di **Mega Man X 2** per SNES, alias **Mega Man 7**, nonché di un nuovo action game dedicato agli **X-Men**, previsto ancora una volta per la console a 16-bit Nintendo. Tra i titoli più interessanti, comunque, segnaliamo:

DEMON'S CREST (SNES)



Previsto in Giappone per novembre (dove sarà ribattezzato **Demon's Blazon**), **Demon's Crest** si aggiudica la palma del miglior gioco Capcom dello show. Trattasi dell'annunciata versione a 16-bit di **Gargoyle's Quest** (GB), un action game alla **Ghouls'N Ghosts** veramente epico. Il gioco vanta la bellezza di 16 Mbit e presenta una grafica eccezionale. A ottobre. Imperdibile





THE GREAT CIRCUS MYSTERY (SNES)

L'attesissimo sequel di **Magical Quest starring Mickey Mouse** è stato presentato in contemporanea a Chicago e Tokyo, riscuotendo ovunque un ottimo successo. **The Great Circus Mystery (aka Mickey & Minnie's Magical Adventure 2)** vi permette di impersonare il noto sorcio e la sua fidanzatina, tale Minnie, e di vivere una serie di avventure nel Far West. Dodici megabit di grafica per il vostro SNES! A settembre.





CAPTAIN COMMANDO (SNES)

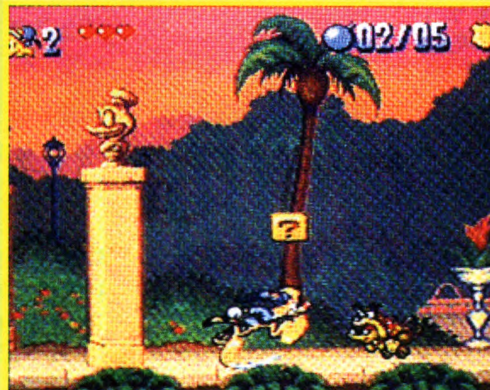
La Capcom ha sorpreso tutti, presentando **The Punisher** per MD e non per SNES. In compenso, è stato annunciato per ottobre un picchiaduro a scorrimento molto simile al gioco del Punitore: **Captain Commando**. Nei panni del celebre super-eroe e aiutati da tre amici, dovrete stanare il tarpano di turno, alias Scum Ocide, un alieno che pretende per sé l'intero pianeta Terra. Per uno/due giocatori, 16 Mbit.



BONKERS D. BOBCAT (SNES)

In arrivo per SNES un altro *bobcat* (parente di **Bubsy**?) che assomiglia un casino a **Roger Rabbit,** per la gioia di grandi e piccini. L'ennesimo gioco su licenza Disney vanta 8M bittoni di grafica cartoonesca, animazioni fantastiche e una struttura di gioco che ricorda - per certi versi - **Sonic The Hedgehog**. Giuro.





Niente di veramente nuovo sotto il sole, ma una cosa è certa: gli amanti dei platform non si annoieranno certamente in quel che resta del 1994.

SPECIALE CONSUMER ELECTRONICS SHOW '94

SUNSOFT

LOONEY TUNES - HOOP IT UP! (SNES)

Cavalcando l'onda lunga dei giochini-sportivi-obesi-e-carini (vedi Konami), la Sunsoft ha presentato **Hoop It Up!**, una simulazione di pallacanestro totalmente demenziale per SNES. Grazie a questa splendida cart da 16 Mbit, quattro giocatori potranno prendere parte ad un esilarante torneo di street-basket-ball. A ottobre.



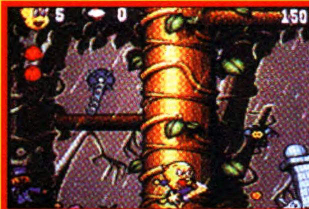
SYLVESTER & TWEETY (SNES)



Titti e Silvestro, i celebri protagonisti di una delle migliori serie animate della Warner Bros, arrivano finalmente (?) su Super NES, in un'ennesima avventura che segue la falsariga tracciata da **Bugs Bunny Rabbit Rampage**. Che dire di più? E'la solita sbobba. Sedici megabittoni d'azione, a settembre.

PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY (SNES)

Ne abbiamo già parlato il mese scorso: si tratta di un'avventura dinamica nella quale quale potrete impersonare il mitico Taddeo. Previsto un cammeo del buon **Daffy Duck** in un paio di bonus stage veramente esilaranti. Sedici mega bit di cartoni animati... Er, volevo dire di azione. Cosa vorreste di più dalla vita? **Street Fighter III**? Get a life.



ACME ANIMATION FACTORY (SNES)



Praticamente un clone di **Mario Paint** (per la serie "facciamoci del male") con i personaggi della Warner Bros. Se avete finito la carta, potrete impiastricciare lo schermo con i vostri ignobili scarabocchi e magari realizzare delle semplici animazioni grazie a un editor *user-friendly*. **Acme Animation Factory** è compatibile al 100% con il mouse Nintendo e solo per questo meriterebbe un minuto di raccoglimento. Imminente.

JUSTICE LEAGUE (SNES)

Sedici megabittoni di supereroi per il vostro Super NES, in your face. La Sunsoft ha arruolato Batman, Superman, Wonder Woman e una caterva di altri personaggi DC per creare un mega-picchiaduro ad incontri per uno o due giocatori. A ottobre.



THE DEATH & RETURN OF SUPERMAN (SNES)

Uno dei più popolari fumetti della storia è diventato un avvincente videogioco. In questo beat'em up progressivo da 16 Mbittoni, potrete emulare le gesta dell'uomo d'acciao, morte e risurrezione comprese. Sprite enormi e una giocabilità estrema fanno di **The Death & Return of Superman** uno dei titoli post vacanzieri più attesi...



AERO THE ACROBAT 2 (SNES)



A-E-R-O, e lavoro M-E-R-

Aero The Acrobat 2 è il terzo gioco degli Iguana, il team di programmatori che ci ha regalato - si fa per dire - il mitico **NBA JAM**. L'avrete capito tutti: è l'atteso sequel di **Aero The Acrobat**, un ottimo platform/action per SNES. Grandi. Ancora una volta, sedici megabittoni (ormai è standard) di grafica e di azione. **Aero** dovrà vedersela con il malefico Edgar Ektor e con Alter **Aero**, il suo temibile alter-ego (il tema del doppio è sempre gettonatissimo). Niente male.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL (SNES)

Il primo spin-off ufficiale di **Aero The Acrobat** si catapulta negli slot del Super NES. Bella lì. Questo interessante action game da 16 Mbit miscela l'azione di un film sulle arti marziali con la grafica obesa dei cartoni animati più demenziali. Per gli amanti del genere, un titolo imperdibile. Per gli altri, beh...



DAZE BEFORE CHRISTMAS (SNES)

Atteso giustamente per Natale, **Daze Before Xmas** è un action game che vi permetterà di indossare gli sgargianti panni di quel vecchio ciccione di Babbo Natale. Il solito frustrato di turno ha sottratto i pacchi doni di Santa Claus che doveva consegnare ai bimbi (alé, morire!) e sarete costretti a recuperarli prima dello scadere della mezzanotte, per evitare un embargo al polo Nord e le proteste delle Nazioni Unite. Ancora 16 Mbit per un gioco totalmente demenziale.

SCOOBY DOO (SNES)



L'attesa avventura grafica per SNES ripropone il mitico quintetto base della Hanna & Barbera (Shaggy, Fred, Velma e Daphne e l'odioso Scooby Doo). Motivazione: risolvere una serie di casi assurdi, come nella noiosissima serie animata. Riciclando la grafica balorda e l'interfaccia utente dei titoli LucasArts, la Sunsoft tenta il colpaccio. Ma noi saremo pronti a stanarli, nell'evenienza. A novembre.

DAFFY DUCK (GB, SGB)

Uno dei primi giochi per Super Game Boy è un action a scorrimento orizzontale che vi permette di vivere in prima persona le mitiche avventure di **Daffy Duck**, alias Duck Rogers, impegnato a salvare il pianeta dalle follia megalomane di Marvin il Marziano. Due megabittini per GB e SGB. 1 giocatore. Non male, ma ho visto di meglio.





KONAMI

Una Konami decisamente in forma, anche se le cose migliori (**Super Parodius 2**) si sono viste a Tokyo. Il nuovo **Castlevania** per SNES sarà presentato solo a novembre, sempre in Japan.... Potrete gustarvi le anteprime estese di **Batman The Animated Series** e di **Tiny Toon Adventures: Wacky Sports Challenge**, nelle prossime pagine, mentre **Sparkster** è stato presentato in anteprima assoluta sul numero scorso di **Super Console**. Il resto è qui di seguito...

BIKER MICE FROM MARS (SNES)

Innovativa simulazione motociclistica ambientata nel futuro che vanta una prospettiva inclinata di circa 30°. Sembra uno scioglilingua. Anzi, già che ci siete, imparatelo a memoria, che poi vi interrogo. Grafica ottima e giocabilità eccellente, come da copione. Da tenere d'occhio, anche se non siete dei centauri ribelli...

PERFECT ELEVEN (SNES)



In risposta al capcomiano **Soccer Shootout** (aka **J-League Excite Stage '94**), arriva dalla Konami un'ottima simulazione calcistica a scorrimento orizzontale che ricorda moltissimo **Super Sidekicks** per Neo Geo. A ottobre, per SNES.

ANIMANIACS (SNES)



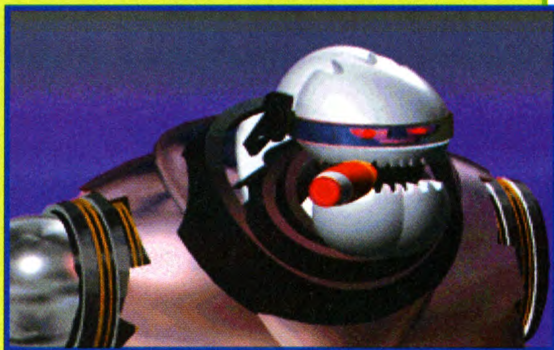
Versione interattiva di un cartone animato che sta letteralmente spopolando all'estero, **Animaniacs** arriva quasi di soppiatto sul 16-bit Nintendo. Il gioco vanta una grafica molto fumettosa e un gameplay simile a quello di titoli come **The Lost Vikings**. A questo punto... Burp! (scusatemi, è la peperonata).

AKIRA (THQ, SNES)



Il tie-in ufficiale del capolavoro di Otomo è previsto per la fine dell'anno, ma da quanto abbiamo visto, la trasposizione elettronica ha perso moltissimo rispetto al manga e all'anime. Neo-Tokyo sembra Cinisello Balsamo, la grafica è squalliduccia e la struttura di gioco poco convincente. Speriamo in bene, fratelli...

RISE OF THE ROBOTS (TWI, SNES)



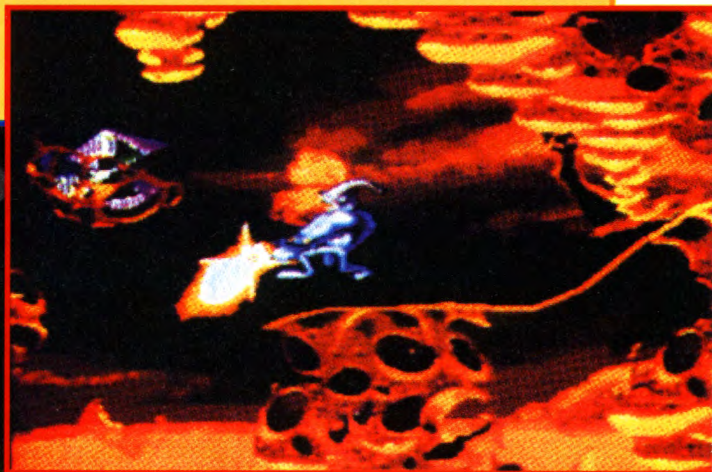
Il 25 maggio scorso, la Time Warner Interactive si è fusa con la Atari (si sa, l'unione fa la forza...) per creare una *big corporation* del divertimento elettronico. Una delle prime consguenze dell'accordo è stato l'acquisto dei diritti di distribuzione di **Rise of The Robots** dalla Mirage, il picchiaduro cibernetico più atteso della storia. A Ottobre, per il vo-



EARTHWORM JIM (PLAYMATES, SNES)

David Perry è un mito. I megadrivers lo conoscono benissimo, in quanto il buon Dave li ha omaggiati di capolavori del calibro di **Cool Spot**, **Aladdin**, **The Terminator** etc. I nintendomaniaci lo idolatreranno molto presto. Già, perché quando un programmatore decide di lasciare una delle software house più importanti del pianeta, la Virgin Interective Enterteinment, per crearsi la propria software house (Shiny Entertainment), i casi sono due: o si è dei geni, oppure dei pazzi esaltati. David Perry è un genio pazzoide. Meglio di così... **Earthworm Jim** è il suo primo prodotto a 16-bit. E' un gioco a piattaforme che spinge il Super NES dove nessuno era mai riuscito prima. L'uscita di **Earthworm Jim** è prevista per la fine di ottobre, per cui ora dovrete accontentarvi di queste (splendide) immagini.





SONY IMAGESOFT

Un'anteprima che si rispetti deve includere una bella intervista ad uno degli "addetti ai lavori", non vi sembra? **Super Console** ha rivolto un godzilliardo di domande a "uno di quelli che contano", cioé ad Alan Welsman, rappresentante della Sony Imagesoft. Questo è quanto...

Super Console: Avete in cantiere qualche gioco basato sulla tecnologia SFX per SNES? Cosa mi dite di giochi compatibili con fucili a raggi luminosi tipo Super Scope?

Alan: Al momento non stiamo lavorando a niente del genere...

SC: Naaah... Quali sono i vostri più grandi successi per MD/MCD e SNES?

Alan: **Super Bomberman** (SNES), **Sensible Soccer** (MD), **Ground Zero Texas** (MCD).

SC: Qual é la tua opinione personale sullo stato attuale del divertimento elettronico? Mentre la Nintendo annunciava in pompa magna che il 1994 sarebbe stato l'anno delle cartucce - prevedendo vendite record - molti altri si avviano a supportare sempre più massicciamente i sistemi CD-ROM. Come si comporta la Sony in questa situazione caotica?

Alan: La Sony intende prendere in considerazione qualisasi formato, cartuccia e CD-ROM. Tuttavia la tua osservazione è corretta: il mercato si sta indirizzando massicciamente verso il CD-ROM. Non è detto però che il mercato CD-ROM debba necessariamente svilupparsi a spese del mercato delle cartridge. Secondo me le cartucce risulteranno ancora molto vendute nel '94 e oltre.

SC:Cosa cambieresti dell'attuale mercato console?

Alan: Mi piacerebbe vedere più videogiochi di qualità, dove per qualità intendo soprattutto una migliore giocabilità, al di là della grafica appariscente. Oggi che l'hype per le console si è leggermente sgonfiata rispetto a qualche anno fa si vendono solo i giochi veramente giocabili.

SC: Quanto potranno sopravvivere le console a 16-bit targate Sega e Nintendo contro la competizione sempre più agguerrita di Matsushita, Sony e Atari?

Alan: E' inevitabile che, con l'uscita dei nuovi sistemi, le console a 16-bit appariranno meno desiderabili agli occhi dei videogiocatori, tuttavia sia Nintendo sia Sega stanno studiando il modo di prolungare l'appeal delle loro piattaforme videoludiche con espansioni hardware a 32-bit. Penso che potremo saggiare l'effettiva salute dei sedici bit solo a 1995 inoltrato, quando macchine come Sony Play Station e Sega Saturn saranno disponibili in tutto il mondo. L'idea è quella di conquistare sia gli attuali possessori dei 16-bit sia nuovi potenziali videogiocatori.

SC: Quali sistemi da gioco a 32 e 64-bit supporterete?

Alan: Potenzialmente, tutti quelli che riterremo un buon investimento.

SC: Tra tutte le nuove piattaforme multimedia/gioco che vedremo nei prossimi mesi, quale secondo te ha le caratteristiche più interessanti?

Alan: Indovina un po' cosa ti risponderò? Er, Play Station.

SC: Occhei, occhei, me lo aspettavo. E' un po' come chiedere a un fruttivendolo se le sue mele sono migliori di quelle che vende il negoziante a fianco... Passiamo ad altro: negli ultimi tempi, rating system, censura e violenza nei videogiochi sono diventati argomenti molti dibattutti sulle riviste di videogames, e non solo su quelle. Sega e Nintendo hanno già adottato un rating system e la Nintendo ha annunciato che farà lo stesso in occasione del lancio del Project Reality. Qual è la tua opinione personale su questo argomento? Temi che il ratyng sistem possa diventare l'effettivo controllore del contenuto stesso dei videogiochi, limitando le possibilità di espressione dei programmatori al di fuori di rigidi schemi imposti dalle autorità?

Alan: La Sony ha supportato l'iniziativa della ELSPA di stabilire un rating system a livello europeo. Francamente ritengo che pur non essendoci nulla di intrinsecamente sbagliato nel produrre e/o giocare software per adulti, ritengo che sia necessario distinguerlo con appropriate etichette informative.

SC: Qual è la tua opinione sul Full Motion Video? Jim Gregg (3DO Company) sostiene che costituisce da solo "il futuro dei videogames". Sei d'accordo?

Alan: Il Full Motion Video giocherà un ruolo sempre maggiore nell'ambito del divertimento elettronico, grazie alla costante evoluzione tecnica dei lettori CD-ROM, ma il punto di forza dei videogiochi resterà sempre la giocabilità. Solo unendo questi due fattori si potranno avere dei veri best seller.

SC: Ritieni che la realtà virtuale diverrà er - "reale" - come applicazione ludica per le console da casa già nel '94 o, eventualmente, nel '95?

Alan: Penso che ci vorrà di più, anche se effettivamente tutte le principali case stanno sviluppando espansioni di realtà virtuale per i loro nuovi sistemi da gioco. Chissà che già nel 1995...

SC: Quale segmento del divertimento elettronico crescerà in maniera più consistente nei prossimi sei mesi: Videogames, Computer Games o Multimedia?

Alan: Il mercato dei videogiochi (console) tornerà a crescere ancora verso la fine dell'anno, grazie all'introduzione del nuovo hardware targato Sega, Sony e Nintendo. Ma vedo in crescita anche i giochi per computer (CD-ROM in particolare).

SC: Cambiamo argomento: pensi che la mancanza di uno standard del divertimento elettronico potrà costituire un handicap per gli sviluppatori in un imminente futuro?

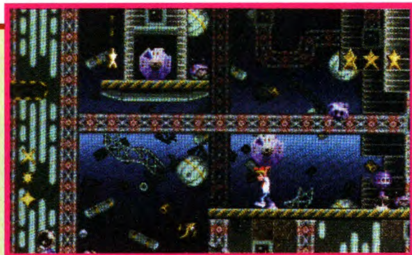
Alan: Molti hanno indicato la mancanza di uno standard come uno dei maggiori problemi dell'attuale divertimento elettronico e, per essere sinceri, non vedo come ciò possa essere risolto. Forse, solo una sorta di "selezione naturale" dei vari sistemi ludici che decreti la sopravvivenza del più adatto, condannando i più "deboli", potrebbe avvicinarci a una situazione che comunque sarà di monopolio, non di standard.

SC: Un'ultima domanda: qual è il tuo parere su questi tre sistemi da gioco:
3DO
Atari Jaguar
Amiga CD 32

Alan: Il 3DO si trova in una posizione estremamente difficile in questo momento. Ci avevano promesso miracoli e alla fine hanno commercializzato una console che non ha mantenuto le promesse. Il Jaguar è una buona macchina stop-gap, che colma parzialmente il vuoto che si è venuto a creare tra l'attuale tecnologia a 16-bit e quella che sarà utilizzata dalle nuove macchine da gioco, MA in fondo non è altro che una semplice console. Il CD 32 della Commodore è un sistema che ha un software estremamente limitato e chi lo ha comprato, lo ha usato come lettore CD!

Un grazie ad Alan Welsman per la sua disponibilità!

MIGHTY MAX (SNES)





Mighty Max è il protagonista di uno dei cartoni animati più popolari d'America. Non sorprende più di tanto, quindi, questo gaudioso platform. Venticique livelli, 16 Mbit di grafica, possibilità di gioco simultaneo grazie ad uno split-screen di quelli mitici fanno di **Mighty Max** uno dei giochi a piattaforme più belli tra quelli visti a Chicago! A Ottobre, ma torneremo a parlarne abbondantemente...

MICKEY MANIA - THE TIMELESS ADVENTURE OF MICKEY MOUSE (SNES)



Precedentemente intitolato **Mickey Mouse 65th Birthday**, questo eccezionale platform realizzato in collaborazione con la Walt Disney fa uso di una grafica veramente fantastica. Da quanto abbiamo visto, **Mickey Mania** - nonostante il titolo totalmente idiota (non a caso...) - sembra addirittura più gaudioso dell'atteso **The Great Circus Mystery** della Capcom. Un vero mito!

MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN (SNES)



Il film più atteso dell'anno (dopo **The Mask**), con Robert De Niro nella parte del "mostro" (anche se il vero mostro, lo ricordiamo, resta il Dr. Frankenstein) è diventato un videogioco. Si tratta di un'avventura che cita molto da **Castlevania**, anche se quanto abbiamo visto finora si avvicina fin troppo allo standard qualitativo di **Bram Stoker's Dracula**. E questo non è un complimento...

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT (SNES)

La Sony sfida l'Electronic Arts sui campo delle simulazioni di hockey. Riuscirà questo gioco della serie ESPN a superare **EA Hockey '94**? Abbiamo i nostri bravi dubbi, ma prima di giudicare preferiremmo vedere la versione finale del gioco. Vi basti comunque sapere che **ESPN National Hockey Night** include tutte le squadre originali della NHL, ottime animazioni e un sacco di bella grafica. Imminente.



INTERPLAY

CLAYFIGHTER II: JUDGEMENT CLAY (SNES)

Il seguito del picchiamolle Interplay sta venendo su proprio bene! Ventiquattro megabittoni di grafica e plastilina dovrebbero soddisfare anche i fanatici più esigenti. **Clayfighter 2** vanta nuove mosse e attacchi segreti, nuovi personaggi, fondali molto più curati e ben sei tornei differenti. Un'anteprima completa sul prossimo numero.



BLACKTHORNE (SNES)

Avventura grafica tecnicamente superba, **Blackthorne** include il rotoscope più bello degli ultimi anni. A metà tra **Super Metroid** e **Prince of Persia**, quest'ultimo titolo della Interplay va decisamente tenuto d'occhio.



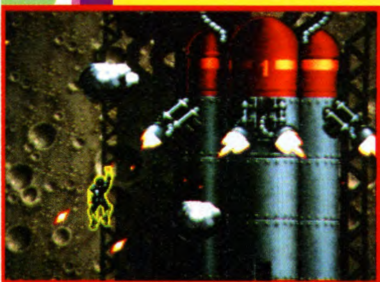
OCEAN

SHAQ FU (SNES)



L'incredibile picchiaduro ad incontri sviluppato dalla francese Delphine si avvia a diventare un classico. Il protagonista di **Shaq Fu** è, nientepopodimeno che Shaquille O'Neal, star degli Orlando Magic, una delle migliori squadre della NBA. Invece del solito clone di **NBA JAM**, la Delphine ha applicato alla perfezione la tecnica del Roptoscope già impiegata in giochi come **Another World** e **Flashback** per realizzare un beat'em up ad incontri che vanta la bellezza di 60 mosse per ogni personaggio (dodici in totale!), animazioni galattiche da 25 frames al secondo, nonché sprites dell'altezza di 70 pixel al secondo (quelli di **Street Fighter 2** sono alti 80 pixel, ma hanno meno animazioni). **Mortal Kombat II** trema! 16 Mbit, a novembre.

COMICS A GO-GO!



Eccovi alcune promettenti pictures tratte da **The Shadow** e **Green Lantern**, i videogiochi ispirati agli omonimi eroi dei comics a stelle e strisce. Riusciranno ad avere la meglio su giochi come **Captain Commando** (Capcom) e **Batman: The Animated Series** (Konami)? Just wait...



ADDAMS FAMILY VALUES (SNES)



A metà tra **Legend of Zelda** e **Kikikaikai**, **Addams Family Values** è il tie-in dell'omonimo film ispirato alla sempre-in-auge Famiglia Addams. Guidate lo Zio Fester attraverso foreste incantate e castelli infestati alla ricerca degli ingredienti necessari per le più assurde pozioni magiche... Imminente.

MICHAEL JORDAN ADVENTURES (SNES)



Due precisazioni. Il titolo completo del gioco è **Michael Jordan: Chaos in the Windy City**. Secondo: come nel caso di **Shaq Fu**, si tratta di un progetto sviluppato dalla Electronic Arts, che la Ocean si limiterà a distribuire in Europa. Detto questo, passiamo ad analizzare il gioco. **MJ:CITWC** (*vaaa beeene*...) è un action game a scorrimento orizzontale che ha per protagonista l'ex campione della NBA. Attraverso cinque livelli chicaghesi (la "*città ventosa*"), dovrete liberare due vostri amici, rapiti dal balordo designato (il Dr. Max, ahahahah... Er) durante un incontro urbano di basket. Il punto di forza di questo gioco è la grafica: mostri completamente renderizzati vi attaccheranno con un realismo assoluto, e boss di metà e fine livello vi stresseranno la vita come mai prima d'ora. Ottobre. Check it out!

JELLY BOY (SNES)



Gioco estremamente originale, **Jelly Boy** miscela gli effetti di morphing di **Silly Putty** a scenari totalmente assurdi. Per ora non si sa molto di questo bizzarro platform, ma le premesse per qualcosa di memorabile ci sono tutte!

JURASSIC PARK 2 (SNES)



Il sequel del mediocre Jurassic Park è già praticamente finito, anche se le riprese del film non sono ancora cominciate. Questo action game sembra tutto fuorché imperdibile. Nella peggiore tradizione dei giochi multi-evento targati Ocean, non mancheranno sezioni platformiche per accontentare i fan di Mario e soci. Bah.

MICROMACHINES (SNES)



Arriva finalmente su SNES la simulazione di macchinine più giocabile della storia. Dopo aver entusiasmato i megadrivers (che stanno sbavando in attesa del secondo episodio), anche i possessori del 16-bit Nintendo potranno finalmente mettere le loro manacce sudaticce sul celebre giochillo della CodeMasters. Imminente la recensione.

BIG IN JAPAN: TOKYO TOY FAIR '94

Lo scorso giugno si è tenuto a Tokyo una delle più importanti fiere dedicate al divertimento elettronico. Anche se la Nintendo non era presente con un proprio stand, tutte le altre software house giapponesi c'erano e in queste pagine potete vedere i giochi più interessanti tra quelli presentati:



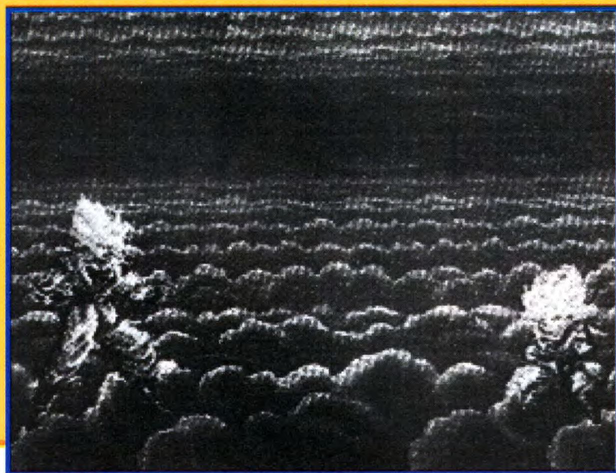
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS (Bandai)

Aaargh! Lo show televisivo più brutto del 1994 è diventato un videogioco. Nei ridicoli panni di uno dei cinque **Power Rangers** dovrete smazzare il solito fottio di animaletti balordi concepiti dalla mente bacata dei coders della Bandai (i tizi di **Ultraman**... Aaaa, adesso capisco...). Come **Mazin Saga** per Megadrive, anche **Mighty Morphin Power Rangers** alterna delle sezioni di picchiaduro one-on-one ad altre a scorrimento prevalentemente orizzontale. Basterà questo a renderlo un gioco memorabile? Er...

Mighty Morphin Power Rangers: praticamente Ultra-Five...

DRAGON BALL Z 3 (Bandai)

Ebbene sì! Il picchiaduro più demenziale della storia è giunto al terzo episodio. Previsto per settembre in Japone, questo beat'em up ad incontri vanta la bellezza di 16 Mbittoni. Le novità sono veramente poche: un paio di lottatori in più, ma per il resto non si segnalano differenze radicali rispetto all'ultimo episodio. Anche la struttura di gioco è rimasta pressoché immutata, ma probabilmente gli irriducibili fans della serie di Toriyama staranno già sbavando abbondantemente. Recensione completa sul prossimo numero.





SAMURAI SPIRITS (Takara)

L'attesissimo picchiaduro della Takara sarà commercializzato in Giappone a metà settembre. L'incredibile cartuccione da 32 Mbit (e non 24 come precedentemente annunciato) emula alla grande la splendida grafica di uno dei migliori titoli mai apparsi su Neo Geo. Ma con concorrenti del calibro di **Super Street Fighter 2**, **Samurai Spirits** avrà vita dura...



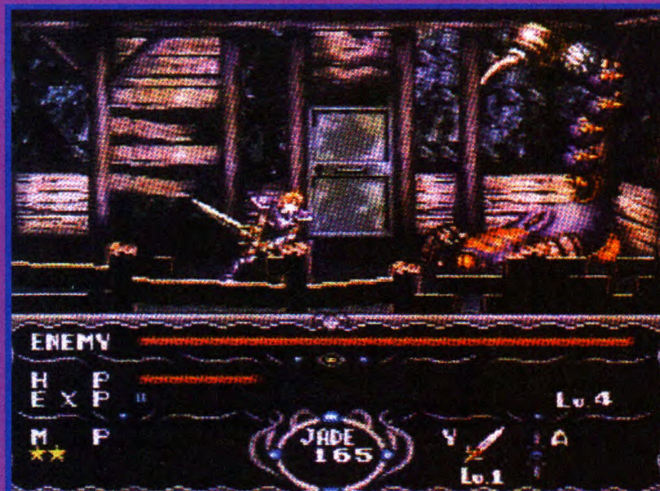
SUPER NINJA BOY (Jaleco)

La Jaleco torna a colpire con un platform demenziale per 1/2 giocatori. **Super Ninja Boy** occupa 12 Mbit e, secondo le intenzioni dello sviluppatore nipponico, dovrebbe occupare anche i vostri pomeriggi. Si tratta del sequel ufficiale di un gioco molto famoso su NES, che ricorda vagamente giochi come **Ganbare! Goemon** (Konami). Dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete queste righe, ma vi consigliamo di aspettare la recensione prima di sborsare i dindi... Non si sa mai...



SUPER DRAKKHEN (Kemco)

In attesa di **Top Gear 3000**, spupazzatevi il nuovo della Kemco, preentato già sul numero 5 di **Super Console**. **Super Drakkhen** (16 Mbit+battery back-up), è il seguito di uno dei primissimi giochi di ruolo usciti per SNES (conversione più o meno



diretta di un gioco per Amiga). Il titolo della Kemco vanta una sezione di combattimento arcade bidimensionale, che si alterna alla classica prospettiva tridimensionale apprezzata in giochi come **Zelda** o **Mana**. Sarà presto disponibile anche la versione in lingua inglese, intitolata **Dragon View**. Recensione imminente.

NOSFERATU (Seta)



Mai sedici megabittoni di gioco erano stati attesi così tanto! Ma tranquilli, **Nosferatu** sarà finalmente nei negozi alla fine del mese. Descritto come un incrocio tra **Castlevania**, **Prince of Persia** e **Ghosts 'N Goblins**, quest'ultima fatica targata Seta (i creatori di **F1 Exhaust Heat 1 & 2**) si annuncia veramente epocale. Riuscirà a superare **Dragon's Crest** della Capcom? Si accettano scommesse!



CRAZY CHASE (KEMCO)





Dovrebbe già essere in giro quando leggerete queste righe, ma l'ultimo titolo della Kemco sembra così carino che abbiamo voluto riproporvelo. Check it out!

Si ringrazia Giancarlo Carlini e Console Generation per la collaborazione

PROBOTECTOR II



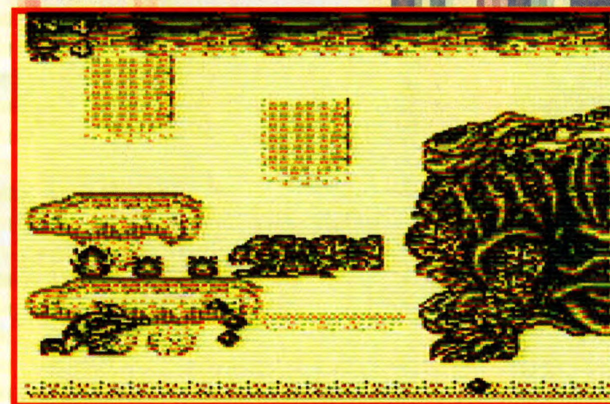
CASA PRODUTTRICE
KONAMI

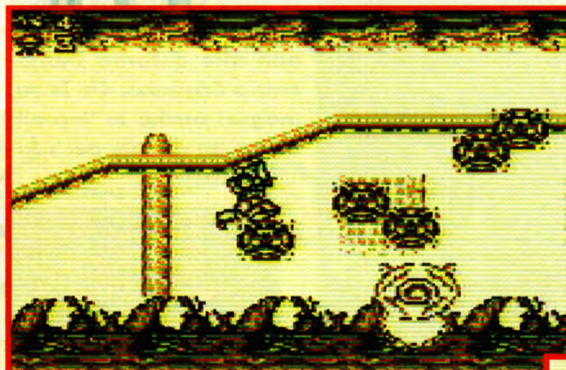
GENERE
AZIONE

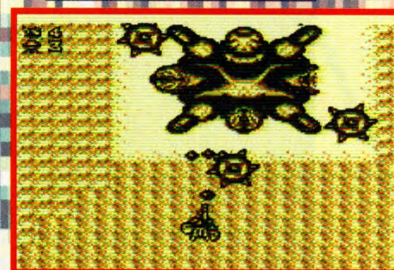
USCITA
IMMINENTE

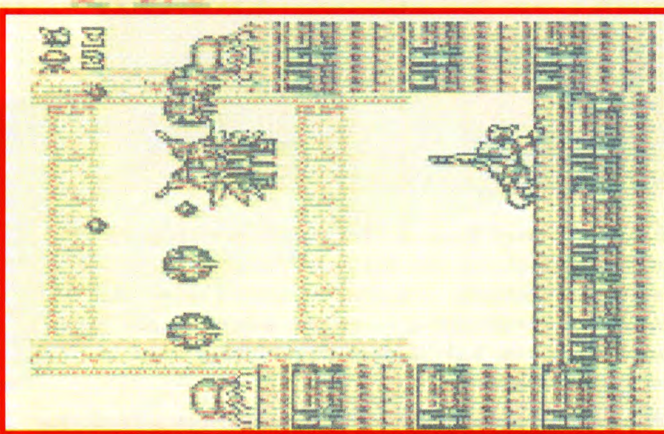
C-A-T-T-I-V-I-S-S-I-M-O! Le immagini che vi sbertucciamo irridenti proprio in questo momento sono tratte dal miglior videogioco mai creato per Gameboy: Probotector II! Prevedibile sequel di Probotector (aka Operation C), quest'ultimo blaster targato Konami spinge il Gameboy dove nessuna software house era mai arrivata prima...

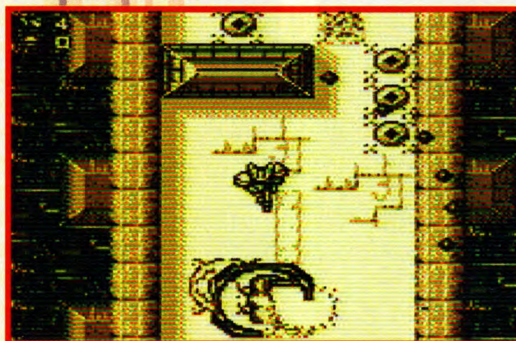
Scusate l'enfasi, ma Probotector è uno dei giochi preferiti dalla redazione di Super Console, e questa versione per il piccolo otto bit Nintendo è, a tutti gli effetti, una conversione pixel-per-pixel dell'eccezionale Super Contra Wars, uscito un paio di anni fa per SNES. Tutti i livelli, le armi e i fantastici boss di fine livello sono stati riproposti in questa incredibile versione. Pensavate di aver già visto tutto su Game Boy, vero? E invece no, ciccia! Ovviamente, l'unica differenza di una certa rilevanza tra le due versioni è l'assenza dei modi di rotazione del celeberrimo Mode 7, ma, ehi, anche la Konami non può fare miracoli. Studiate attentamente le foto e prenotate la prossima copia di Super Console dal vostro edicolante di fiducia...

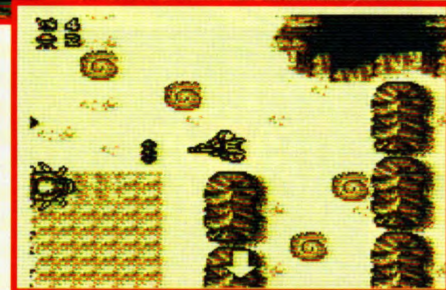


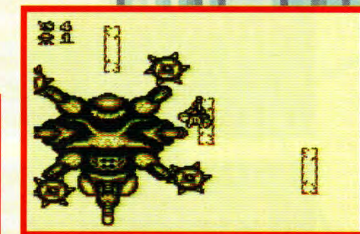




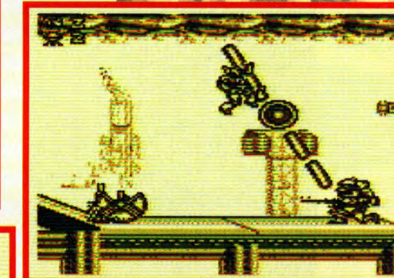


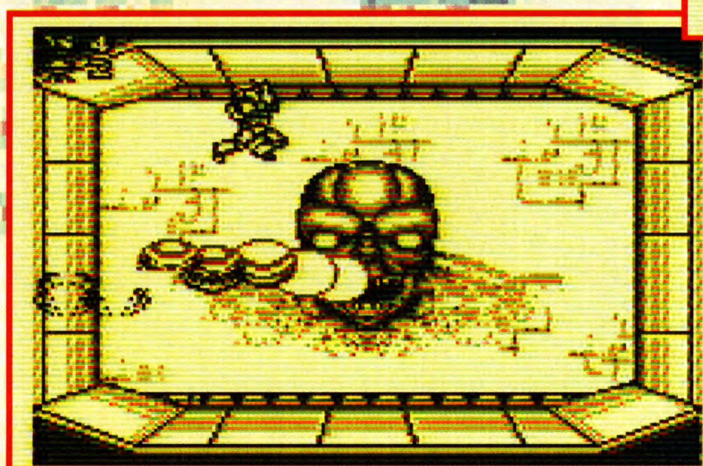


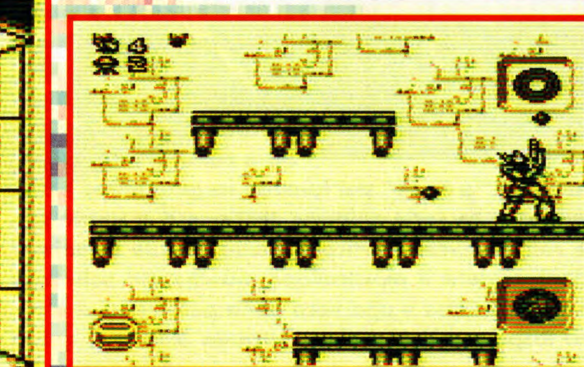


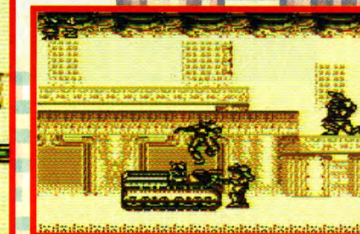












BATM[AN] THE ANIMA[TED SERIES]

Non è un uccello... Non è un aereo... è... BATMAN! Er, c'è qualcosa che non va... Massi, gente allegra: un supereroe vale l'altro... Fatto sta, fratelli, che dopo l'anteprima esclusiva di Sparkster, presentata sul numero di luglio di Super Console, siamo riusciti a mettere le mani anche su un nuovo colpaccio targato Konami: Batman The Animated Series! Chi ha detto che la DC era in crisi?



Cosa farebbe Batman per visitare il museo di Gotham City senza pagare il biglietto d'ingresso...

A scanso di equivoci, chiariamo subito che con DC intendiamo riferirci alla casa di fumetti americana Detective Comics e non alla defunta Democrazia Cristiana. Chi lo sa, magari anche la Jervolino ha un debole per i fusti in calzamaglia, tuttavia non ci interessano le fantasie erotiche dell'ex ministro della Pubblica (d)Istruzione. Quello che andrebbe invece detto è che **Batman: the Animated Series** è sicuramente uno dei titoli in assoluto più intrippanti tra quelli presentati qualche mese fa a Chicago. I grafici della Konami hanno superato se stessi, riuscendo a catturare l'atmosfera "dark" e "noir" del fumetto targato Miller e della fantastica serie animata, trasmessa in patria sulle reti Fininvest. Particolarmente riuscite le animazioni: vedere il pipistrellone mascherato saltellare per lo schermo è una vera gioia per grandi e piccini. Rispetto al già ottimo **Batman Returns**, qui la Konami ha privilegiato l'aspetto adventure, miscelandolo sapientemente con dosi abbondanti di platform. Il risultato è notevole: come potete vedere dalle foto, **BTAS** butta alla grande: 16 Mbit di gioco insuperabile, in olio di oliva. In questa nuova avventura, il nostro eroe dovrà vedersela col la peggiore cricca di cattivoni mai visti in Gotham City: Joker, The Riddler, Edera Velenosa, lo Spaventapasseri, Penguin. Si vocifera anche di un cammeo di Rosy Bindi. In attesa della bat-recensione che troverete su uno dei prossimi bat-numeri di **Super Bat-Console**, sciroppatevi queste splendide bat-foto e cominciate a bat-risparmiare. Se poi il gioco sarà una bat-ciofeca, devolvete il tutto in bat-beneficenza...



Gosh, Batman, per mille montagne russe...



Batman emula Tarzan nel livello di Edera Velenosa....A questo punto mancano all'appello solo Lupo Alberto...



Oh non è possibile! Uno se ne va tranquillo per funghi e cosa succede? Un tentacolo gigante spunta fuori dal terreno per soffocarti... Dannate piogge acide!



MAN

TED SERIES

BATMAN VS BATMAN

Non molto tempo fa è uscito per SNES **Batman Returns**, e la cosa strana è che, da allora, non si è più fatto vedere. Oh, uno non fa in tempo a distrarsi un attimo che... Comunque, va detto che, a differenza della versione per Megadrive, **Batman Returns** per SNES è una tostata pazzesca (ahahahahah... Er). No, veramente: si tratta di un ottimo picchiaduro a scorrimento ispirato all'omonimo film di Tim Burton. I punti di forza di questo ennesimo successo targato Konami sono una grafica strepitosa e un sonoro galattico. Caldamente consigliato anche se odiate i giochi del genere.



L'equipaggiamento bellico di Batman include i devastanti Batarang, shuriken a profusione, tonnellate di smart bomb e un uncino retrattile... Ma l'arma segreta del pipistrellone consiste nella capacità di emettere gas nauseabondi dopo aver ingerito dosi abbondanti di pasta e fagioli.



Un'altra veduta esterna di Gotham City. Sì, lo sappiamo, assomiglia a quella di prima, ma in questa l'atmosfera è più alla "Dov'è finita mia sorella? Dov'è finita mia cognata?". All together now... "E andata a







Quello che sembra Joker in realtà è un cyborg a pile concepito dal famigerato criminale. In realtà pare che la Konami non aveva abbastanza grana per ingaggiare il vero Joker... Tempi duri.

BATMAN

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
AZIONE

DATA DI USCITA
TBA



BAT-MOVIES

Se avete già giocato a **Batman Returns**, se siete stufi della serie animata (o meglio, della pietosa sigla di Cristina D'Avena... A proposito: firmiamo una mega petizione perché venga mandata in una miniera di sale per i prossimi sei, settecento anni, vi va?), se non ne potete più di vedere repliche della serie di telefilm con il mitico Adam West e se odiate leggere i fumetti del cavaliere mascherato, ma ciononostante continuate a stravedere per **Batman**, allora c'è veramente qualcosa che non va. Un momento: c'è ancora una possibilità... Potreste aver voglia di vedere i film su **Batman** (yeeeee!). Come fare? Semplice, flippatevi in una videoteca e noleggiate questi due titoli:

BATMAN
di Tim Burton con Michael Keaton, Kim Basinger, Jack Nicholson, Jerry Hall
(USA) 1989 - Warner Home Video -
Super Voto: 71%

BATMAN - IL RITORNO
di Tim Burton con Michael Keaton, Danny de Vito, Michelle Pfeiffer, Chistopher Walken (USA) 1992 - Warner Home Video -***Super Voto: 76%***



Quel trippone di Batman arranca penosamente sui tetti della leggendaria Gotham City. Notate la suggestiva policromia, le sfumature, l'atmosfera da "Cara,, Emozioniamo?":...



Batman tampina Joker: siamo allo scontro finale che si svolge su un autoscontro. E tutto perché quel beota di Joker non voleva farlo guidare... E dammi il gettone, tarpano di legno



Scelte difficili per Batman: "Che fare? Accettare l'invito a cena di Wonder Woman, oppure andare a giocare a biliardo con i Fantastici Quattro?"



Che ridicolo! Batman muscoli d'acciaio cerca di impressionare l'implacabile soldato di piombo, che tuttavia ha una bella faccia di bronzo ed è a conoscenza del detto popolare "Il silenzio è d'oro". Toccate

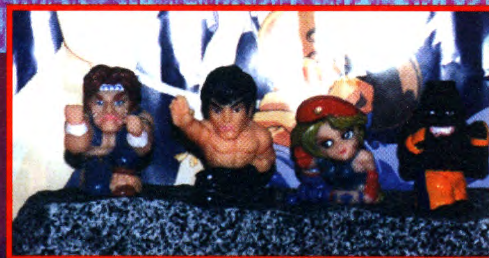


In un momento di crisi esistenziale, Batman si arrampica sulle pareti convinto di essere l'Uomo Ragno. Per protesta, Spidey gli ruba la Bat-Mobile. Storie di ordinaria follia.



Questa pianta carnivora sembra uscita dalla "Piccola Bottega degli Orrori"... Come dite... Scusate, mi hanno comunicato in questo momento che è effettivamente uscita dalla "Piccola Bottega degli Orrori"...

GADGET-TONATI!



Pupazzetti, poster, soundtrack... Gli eroi dei videogiochi sono ormai diventati più popolari delle rock-star e dei bisteconi di Hollywood. Anche l'Italia è stata invasa da ogni sorta di gadget e Super Console non poteva ovviamente ignorare questo nuovo fenomeno di (bio) massa... Seguiteci per una rapida panoramica sui prodotti più interessanti del momento...

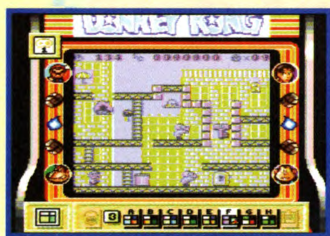
Indubbiamente, tra i personaggi che negli ultimi tempi stanno riscuotendo i maggiori consensi si ergono supremi i lottatori di **Street Fighter 2** e la demenziale cricca di **Dragon Ball Z**. Gli articoli più simpatici ispirati al celebre gioco Capcom e al manga di Toriyama sono i cosiddetti pupazzetti *super deformed*, praticamente la risposta giapponese agli ignobili Puffi, che qualche anno fa si vendevano come il pane. Alcuni li chiamano "miniature", prendendo a prestito la definizione coniata dai giocatori di ruolo, mentre gli americani preferiscono usare il termine "figures". Chiamateli come vi pare, tanto non vi rispondono comunque. Fatto sta che non mancano collezionisti-feticisti che venderebbero la casa pur di impossessarsi di un "omino" di plastica raro. Carinissimi anche i poster, ideali per decorare un muro spoglio o da usare come bersaglio per le freccette. Ne dovreste vedere un pò in questa pagine (di poster, non di freccette...). Inoltre, il vero *otaku* possiede almeno una decina di colonne sonore dei videogiochi. In Giappone, il business dei *divertissement* musicali degli anime e dei videogiochi, è semplicemente colossale. Esistono versioni strumentali, rock e dance dei giochi più popolari delle più diffuse console (SNES, Megadrive/Mega CD e PC Engine). L'unico inconveniente è il prezzo dei CD: piuttosto elevato anche per i fanatici più irrefrenabili. Tuttavia, se avete soldi da spendere, vi posso consigliare qualche titolo: **Konami Perfect Collection, Silpheed, Street Fighter 2 Image Album** o **Y'S Dramatic Concert.** Se non siete ancora soddisfatti, potreste orientarvi sulle splendide trading cards di **Dragon Ball Z**. Ah, per chi non lo sapesse, le trading cards non sono altro che figurine cartonate, sul cui retro è stampato un testo di carattere esplicativo. È chiaro che se gli ideogrammi per voi restano incomprensibili come l'etno-antropologia per un piccione viaggiatore, allora potreste anche storcere in naso, ma poi incontrereste seri problemi nel soffiarvelo. Resta il fatto che il fenomeno delle trading è esploso alla grande negli ultimi anni, non solo in Japan, ma soprattutto negli States. Le più importanti case di trading cards a stelle e strisce sono la Upper-Deck (sponsor di USA '94), Pro-Line, Topps e Fleer. Esistono addirittura pubblicazioni dedicate esclusivamente alle trading cards (recensioni delle figurine... Unbelievable...), la migliore delle quali è indubbiamente **Cards Illustrated** (dagli autori di **Hero**), reperibile nelle migliori fumetterie. Scusate la digressione, ma era doverosa. Concludiamo ricordandovi che tutti gli articoli presentati sono reperibili presso Hyper Games (via Matteotti, 60 Lissone - MI- Tel 039-2457102).

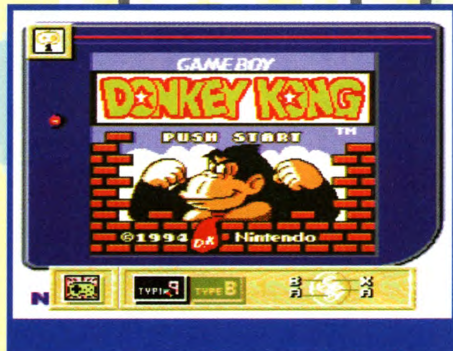




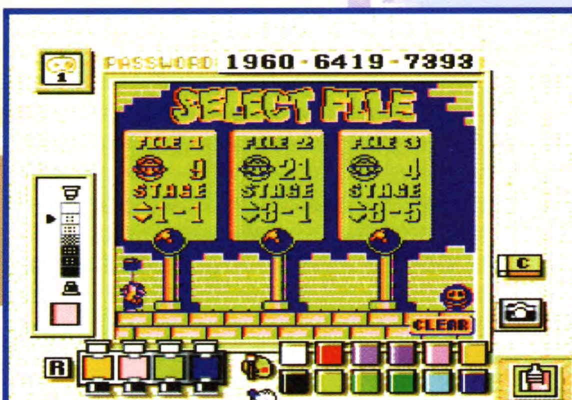


IL GAMEBO

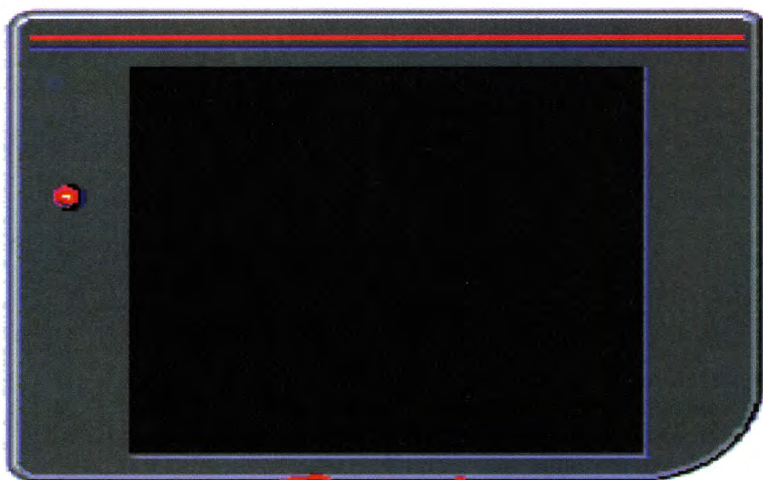




Succede a volte che circolino voci infondate su fantomatiche console di futura uscita. Questo era successo per il Super Gameboy, a lungo ritenuta la nuova console portatile a colori della Nintendo e poi rivelatosi, al riscontro dei fatti, un convertitore di giochi da Gameboy a Super Nintendo. Ora che la ridda di voci si è calmata e che abbiamo finalmente fra le mani una delle poche novità che la Nintendo ha messo in giro negli ultimi tempi, possiamo esaminarla con calma per vedere se è veramente qualcosa di interessante o se è il solito fumo negli occhi per i poveri videogiocatori. Apparentemente si tratta del solito convertitore di giochi da un formato all'altro, come era il caso del convertitore da Nes a Super Nintendo. In questo caso però le apparenze ingannano e il Super Gameboy offre delle migliorie tecniche sia per quanto riguarda i giochi già usciti sia per quelli che verranno pubblicati in futuro.



Lo vedete il codice li sopra? Contiene in se stesso intrinsecamente le modifiche della palette



Ed ecco la prima schermata ufficiale che vi si presenta una volta acceso il Super Gameboy: lo show sta per cominciare!

IL PRESENTE E' A COLORI

Senza dubbio l'aspetto più eclatante del Super Gameboy è la possibilità di far girare a colori i giochi del portatile monocromatico a colori. Il barbatrucco utilizzato per realizzare questo effetto è piuttosto semplice: Il Gameboy utilizza in pratica due tonalità di grigio più il nero e il fondale, e ad ognuno di questi viene abbinato un colore della palette grafica del SuperNintendo. Ci sono quattro serie di otto combinazioni predefinite fra cui scegliere, e se queste non vi bastano potete crearvi una combinazione particolare che potrete comodamente richiamare tramite un sistema di password. Per la creazione della vostra palette personalizzata è presente un comodissimo editor che permette facilmente di selezionare le sfumature di colori più strane e ricercate. Lo schema di gioco non è a tutto schermo, come potete notare dalle foto, e allora vi viene offerta la possibilità di scegliere fra nove simpatici fondali per allietare le vostre partite. Anche in questo caso potete personalizzare il fondale ma qui il vostro margine di azione è più limitato in quanto disegnare servendosi del joypad non è certo la cosa più comoda di questo mondo.

NOVITA' ALL'ORIZZONTE

Questo è quello che questo simpatico aggeggio riesce a fare con i vecchi giochi del Gameboy, ma decisamente più interessante è la situazione per i giochi che usciranno in futuro che, pur essendo sempre compatibili col portatile, presenteranno diverse migliorie dedicate proprio al convertitore per Super Nintendo. I giochi, almeno inizialmente, rimarranno a quattro colori ma vi sarà una palette grafica studiata gioco per gioco per esaltarne al massimo le qualità grafiche. Inoltre diverse schermate saranno completamente ridisegnate per questa versione, sfruttando più le qualità del Super Nintendo che quelle del Gameboy. I ritocchi grafici finiscono con un fondale aggiuntivo dedicato di volta in volta al gioco in questione. Menzione a parte merita il sonoro: anche questo aspetto è stato migliorato nei giochi di nuova produzione e così quando si passa dal Gameboy al Super Gameboy si scoprono effetti nuovi e voci digitalizzate. La cosa non è poi malaccio visto la limitatezza del sonoro originale del portatile.

IL COLORE DEI SOLDI

Altro fattore determinante è il costo che dovrebbe aggirarsi sulle 150.000 lire per la versione giapponese e qualche deca di meno per quella americana. Della versione europea non ci sono notizie anche se sembra inevitabile che prima o poi quei furboni della Nintendo si decideranno a farla uscire, il quando è un mistero avvolto da una nube di punti di domanda.
Se non volete aspettare e siete impazienti di montare il Super Gameboy sul vostro Super Nintendo italiano potete farlo utilizzando uno dei numerosi adattatori in commercio, a noi in redazione non ha dato i minimi problemi.



Lo schermo in cui potete scegliere a vostro piacimento i quattro colori della palette da un totale di dodici. Di ognuno dei quattro colori si può anche alterare l'intensità

Y A 256 COLORI!



Il Deluxe Paint nel Gameboy! Scherzi a parte, ecco la sezione in cui ci si può sbizzarrire a creare sovrimpressioni e fondali nuovi



In questa schermata selezionate uno dei fondali predefiniti del Super Gameboy. Se la prima icona è attivabile (la faccina sorridente) significa che lo stesso gioco contiene un suo fondale personalizzato. Nel caso di Donkey Kong è il cabinato del coin op originale

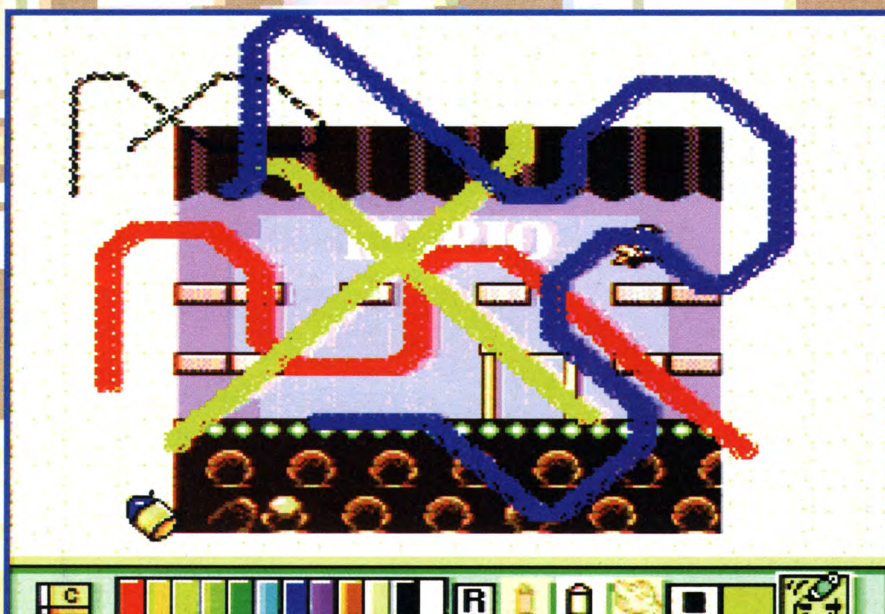
LA DOMANDA NASCE SPONTANEA

Quello che ora sorge spontaneo chiedersi é: ma ne vale la pena? E' veramente qualcosa di innovativo o è una bufala come quella del Supervision collegabile al televisore? Sicuramente se possedete entambe le console è una cosa veramente utile perché vi consente di godervi tutti i vostri vecchi giochi senza rovinarvi la vista sul piccolo schermo monocromatico. Anche se possedete solo il Super Nintendo può essere un acquisto interessante perché vi permette di accedere alla biblioteca software del Gameboy che presenta titoli veramente interessanti a costi decisamente contenuti. Il fatto di colorare i giochi è sicuramente una lodevole iniziativa ma non aumenta poi di molto l'appetibilità dei giochi. Altro lato negativo è il fatto di vedere ancora, ovviamente, precluso il gioco di coppia; là dove erano necessari due console e due cartucce neppure il Super Gameboy consente di giocare in doppio. Dopo averlo provato sia con diversi vecchi giochi che con il primo titolo disponibile per Super Gameboy, Donkey Kong, che viene recensito anch'esso su questo Super numero, bisogna dire che sicuramente la Nintendo ha sfornato qualcosa di interessante anche se le prospettive di questa macchina sono inevitabilmente legate al supporto che le daranno le software house perché credo che saranno i nuovi giochi, più che le vecchie glorie, a sostenerne le vendite. E' in questi infatti che si trovano maggiori margini di miglioramente e quindi possibilità di ritagliarsi scampoli di gloria in un mercato, come quello del Super Nintendo, in cui la concorrenza è veramente agguerrita. Altrimenti il Super Gameboy si ridurrà a essere un semplice convertitore di giochi che piacerà solamente ai nostalgici che non vogliono rinunciare ogni tanto a una partita con un vecchio classico della console portatile. Da questo punto di vista le prospettive sembrano buone ma conviene aspettare prima di gridare al successo: dalla Nintendo ci si può sempre aspettare di tutto.

BUONI PROPOSITI PER IL FUTURO

Per sostenere le vendite del Super Gameboy e decretarne il definitivo successo, oltre alle innovazioni già citate, per i giochi di futura uscita si parla della possibilità di avere 256 colori, ma qui si passa delle informazioni certe alle voci di corridoio e alle leggende metropolitane. Altre e più dettagliate informazioni sui prossimi numeri di Super Console (of course!).





E così che si sfregiano le opere d'arte! Perché Donkey Kong è un'opera d'arte, o no?



La madre di tutte le schermate del Super Gameboy con le opzioni

WILD TRAX

ワイルドトラックス

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA



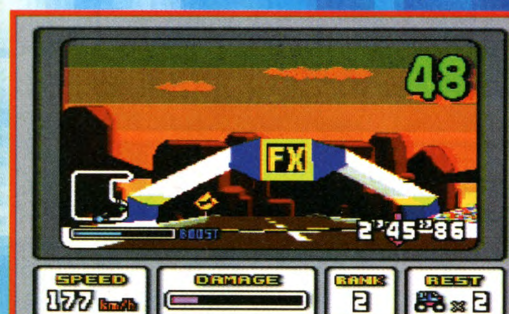
Potevano basarlo solo sugli sprite? Neee... Potevano prendere Mario e farci l'ennesimo platform? Neee... Potevano mandare in vacanza per mezzo secondo il povero Miyamoto? No, no, non se ne parla... Fratelli videoludici, ecco a voi il gioco destinato a far conoscere ai giapponesi la prospettiva, l'assonometria e anche qualche regola spicciola di economia applicata: insomma, ecco a voi il secondo gioco dopo **Starwing** a sfruttare un chip SFX (l'SFX2 per la precisione, 30% più veloce del precedente), il processore che ingurgita bit e sforna scatoloni e piramidi, cioè i famigerati POLIGONI! Trattasi stavolta di un gioco di corsa come sinora si era visto solo sugli IBM-compatibili: la differenza di mentalità però è notevole, con Miyamoto **Wild Trax** ha guadagnato un tocco di simpatia e beotaggine come non si era mai visto in un asettico simulatore a poligoni. **Wild Trax** (sì, sì, è proprio quello che doveva chiamarsi **Stunt Race FX**) insomma si becca da subito la palma di simulatore automobilistico più fuori di testa degli ultimi anni (da leggersi tutto attaccato) e in più propone una quantità di piste (dodici) che fanno immediatamente mangiare la polvere a un qualsiasi **Virtua Racing**, considerando le ovvie differenze di impostazione. Acc... non fosse stato per l'orrido modo a due giocatori in split-screen...



Una delle assurde evoluzioni che effettuerete in Wild Trax



Con l'inquadratura ravvicinata si possono apprezzare meglio le beotate di Wild Trax...









Lo vedete Mario sul cartellone poligonale? Questo è texture mapping

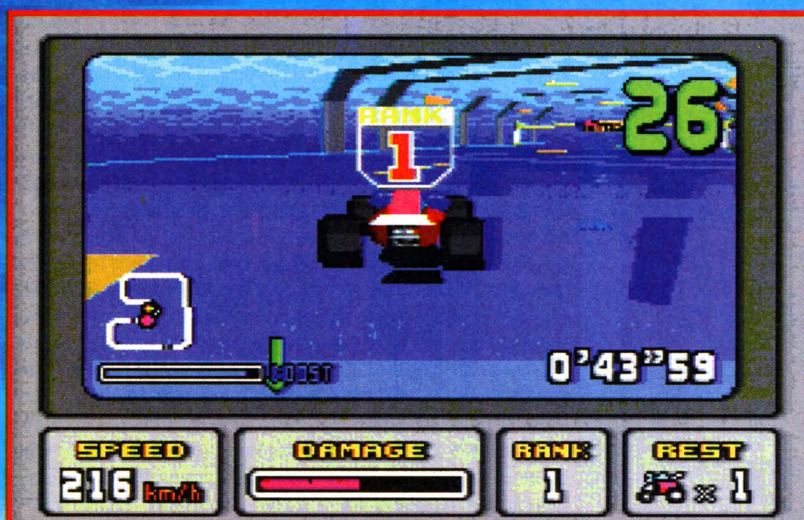




La demenziale animazione nella schermata del ritiro...



Una pericolosa sbandata della F1...



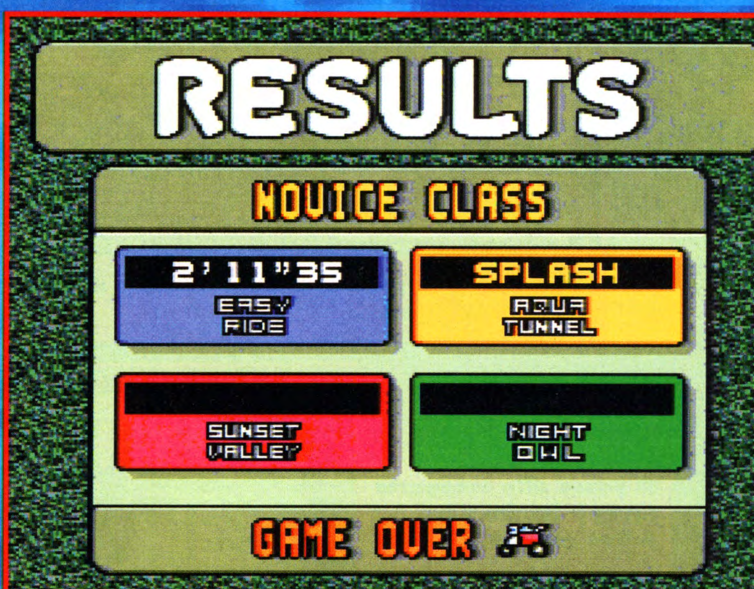
Primo! Lo sapevo che un giorno o l'altro sarei diventato qualcuno...



§La 4WD in tutto il suo splendore...



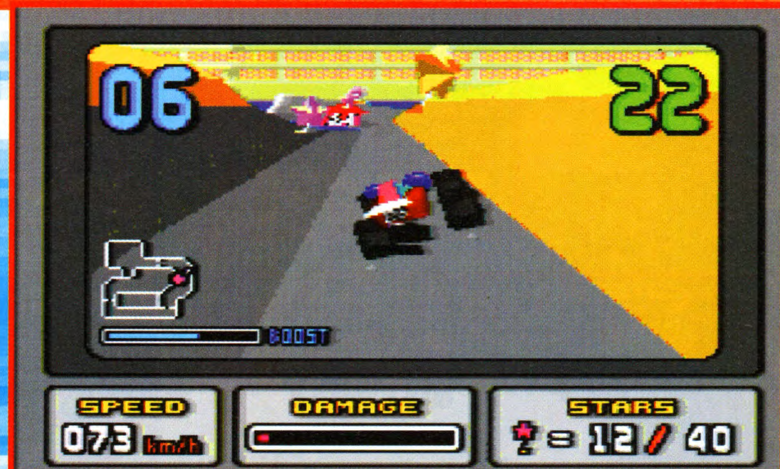
Finestre piccole e grafica scattosa: sarebbe questo il tanto decantato SFX2?



La gara nell'Aqua Tunnel è andata veramente bene...

SEI COME MIYAMOTO, SEI PROPRIO COME LUI...

La differenza con un simulatore serioso c'è e si vede: tanto per cominciare tutti i mezzi presenti sono stati personificati, ritrovandosi un paio di occhioni al posto dei fari, com'è nella tradizione cartoonistica classica. Ma è il comportamento delle macchine che colpisce di più: le ruote infatti sembrano avere vita propria soprattutto quando salite su un dosso o su una parete; in questi frangenti le vedrete distaccarsi quasi dal mezzo, inclinarsi e piegarsi nelle maniere più assurde, il che dà uno straordinario tocco di atmosfera fumettistica al tutto. Una cosa simile in un gioco poligonale non s'era proprio mai vista e ci voleva il mitico Miyamoto a sconvolgere la seriosità dei simulatori: già era un mito per **Mario** e **Zelda**, ora la procedura di beatificazione dovrebbe essere imminente...







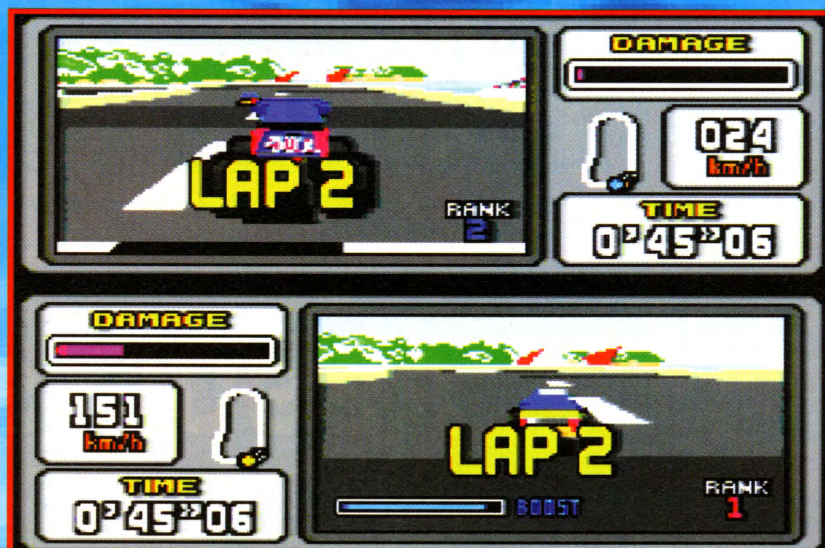


AUTOGATTO, MOTOTOPO E MIYAMOTO

All'inizio del gioco potrete scegliere tra i seguenti mezzi:

	CARROZZERIA	ACCELERAZIONE	VELOCITA'
4WD	Forte	Buona	160 mph
COUPE'	Media	Media	190 mph
F-TYPE	Debole	Bassa	220 mph
2WD	Media	Alta	220 mph

La 2WD si utilizza soltanto nella categoria Free Trax



Ragazzi, temo proprio che nel modo a due Virtua Racing abbia vinto il confronto...



Si passa alla categoria Stunt e iniziano le prime cunette...

PISTE & PISTONI

Le dodici piste di **Wild Trax** si dividono in due categorie: Speed Trax e Stunt Trax. La prima si divide a sua volta nelle categorie Novice e Expert: nel primo caso ovviamente si tratta di gare relativamente facili per familiarizzare con i mezzi, nel secondo si parte con la competizione vera e propria. Ma vediamo nel dettaglio le caratteristiche delle piste: al livello Novice della Speed Trax vi cimenterete dapprima nella Easy Ride guidando però clamorosamente un ingombrantissimo camion (che appare solo nelle schermate bonus del livello Expert)! Poi si passa all'Aqua Tunnel, con vista sul mare e delfini poligonali che saltano sopra la pista. Arriviamo poi alla Sunset Valley, piena di strapiombi, staccionate e versanti su cui eseguire le più beote evoluzioni. Infine si arriva al Night Owl, percorso cittadino notturno. Al livello Expert affronterete la King's Forest, immersa in un effetto nebbia, la Sea Breeze, nuovamente ad ambientazione marittima, la White Land, con nevischio e strade sdrucciolevoli, per finire con la Night Cruise, gitarella tra sopraelevate e tornanti di una città ormai sottomessa all'asfalto. La categoria Stunt Trax esalta la rimbalzosità: i percorsi sono pieni di cunette e ostacoli da sorvolare e rampe di lancio da cui buttarsi fracassando a più riprese la macchina. Mitiche le rampe paraboliche da affrontare con un'inversione a U tipo skateboard! Le quattro piste sono la Ice Dance, con tenuta di strada compromessa, la Blue Lake, la Rock Field e quella più pazzesca, la Up'n Down, e il nome dice già tutto. In più, farà la sua apparizione una pista particolare chiamata Radio Control, in cui verrete inquadrati da una telecamera fissa che vi seguirà mentre cercherete di distruggerete le tre macchine avversarie. Una volta terminate tutte le gare "novice" e "expert" compare la mitica categoria "master" che propone altre quattro piste nuove! E ditemi che **Wild Trax** non è più di vario di **Virtua Racing**! E con queste raggiungiamo la ventina! Comunque, lasciamo a voi il gusto di scoprirne le peculiarità. La terza categoria, Free Trax, invece vi offre la possibilità di allenarvi in una qualsiasi delle dodici piste precedenti. La quarta e ultima categoria è la famigerata Battle Trax, con split-screen per giocare in due contemporaneamente. Anche qui ci troviamo di fronte a quattro piste apposite che rispondono ai nomi di Marine Pipe, Cotton Farm, Toxic Desert e Porta Arena, e sono tutte e quattro dei remix dei percorsi già descritti. Da rilevare che qui la scattosità si fa sentire nonostante le due finestre di visualizzazione siano microscopiche! In questo, bisogna ammetterlo, il rivale **Virtua Racing** è decisamente superiore.





Il giocatore sopra è sull'orlo dell'autodistruzione...

GUIDA ALLA GUIDA

Guidare un veicolo di **Wild Trax** comporta la sua minima difficoltà: oltre a sterzare normalmente col joypad dovrete infatti utilizzare i tasti L e R per dare una megasterzata nelle curve più dure. Esiste inoltre un tasto per saltare (e qui la carrozzeria si distacca completamente dalle ruote) che è utile soprattutto nella Stunt Trax per eseguire enormi balzi da rampe e cunette. Non manca nemmeno il frenWo che, se tenuto premuto, si trasforma anche in retromarcia nel caso siate bloccati da un muro o da un qualsiasi ostacolo. L'acceleratore ovviamente non esiste... eh, eh, scherzavo: acceleratore e turbo sono a vostra disposizione per mordere l'asfalto: ricordatevi che quest'ultimo è limitato e lo potrete recuperare raccogliendo gli appositi gadget sparsi per la strada.

COMMENTO



I giapponesi, ormai è risaputo, sono un popolo assolutamente imprevedibile, ma una cosa è certa: riescono sempre a stupire. Nel bene e nel male. Mi spiego... In un periodo come questo in cui le simulazioni automobilistiche (o comunque i giochi ispirati alle due e quattoruote) dominano il mercato dei coin-op (basti pensare a **Ridge Racer** e **Daytona USA**) e si conquistano una larga fetta di appassionati fra gli utenti "da casa", la Nintendo decide di lanciare la propria risposta a **Virtua Racing** per Megadrive, titolo accolto entusiasticamente da critica e pubblico. E fin qui tutto ok. Per essere certa del successo del proprio gioco, la grande "N" affida il progetto a Shigeru Miyamoto. E fin qui andiamo bene. Shigeru opta per un titolo basato su Dune Buggy, 4WD, Monster Truck, salti, paraboliche e amenità fuoristradistiche simili. E anche qui i conti tornano. A questo punto vi starete chiedendo cosa ci sia di strano in **Wild Trax**... Beh, dovreste vederlo. CHE CACCHIO DI GIOCO E' MAI QUESTO (perdonate l'italiano poco corretto, ma quanno ce vò ce vò...)? Solo una mente malata poteva partorire un simile coacervo di gommosità e demenzialità... Non fraintendetemi: **Wild Trax** non è brutto, almeno nel modo a un giocatore (in due diventa quasi ingiocabile a causa delle ridotte dimensioni dell'area di gioco e della lentezza con cui i poligoni si muovono sullo schermo), ma è totalmente anormale. Forse i nipponici troveranno divertente guidare un incrocio fra una Twingo e un bidet giallo con tanto di occhi sul davanti, che si spatascia ogni due-per-tre, ma al di là dell'ilarità immediata che questa può suscitare credo proprio che il vecchio Miyamoto abbia leggermente toppato. **F-Zero** e **Super Mario Kart** rimangono i numeri uno del genere: sono più divertenti, più giocabili, più convincenti. Questo gioco è nato male ed è finito peggio. Datemi retta.

Simon



Prendere le stelline è lo scopo nella categoria Stunt

CI VEDO TRIPLO

E dopo i simulatori di volo, le visuali differenti entrano di prepotenza anche nel mondo dei simulatori automobilistici: **Wild Trax** in questo copia un filino il buon **Virtua Racing**, proponendo tre diverse inquadrature del gioco; ne abbiamo una molto ravvicinata da dietro il veicolo, una più distante (che consente quindi di ideare con anticipo le proprie iniziative) e una totalmente in soggettiva in cui il veicolo sparisce completamente: non c'è nemmeno una minima parvenza del cruscotto, il che significa che perderete un importante punto di riferimento! Un po' esagerato, direi. In ogni caso, nelle categorie Stunt e nei percorsi bonus le visuali si riducono a due.

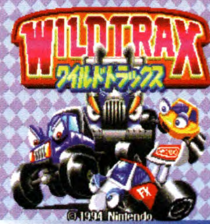




Aspettatevi questo ed altri schianti nella categoria Stunt!







CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

DISTRUGGI E LASCIATI DISTRUGGERE

Le macchine di **Wild Trax** non sono eterne! Se subiscono urti da parte di altre macchine, se si vanno a schiantare contro una montagna o se vengono centrate da oggetti contundenti (vi ricordiamo che nei paesaggi montani ci sono anche i massi che precipitano), la loro bella barra di energia decresce rapidamente fino a causare un prematuro Game Over. Fortunatamente, sparsi per il percorso, ecco gli appositi oggetti bonus che vi fanno incrementare l'energia. Oltre alla barra dell'energia, esiste pure quella del turbo proprio come in... er... **NBA Jam**. Tenendo premuto l'apposito pulsante, la vostra velocità subirà un notevole incremento fino a raggiungere il suo massimo. Il turbo è però limitato esattamente come in... uhm... **NBA Jam**, ma nuovamente appostati lungo il percorso trovate i bonus per ridare nuova linfa vitale alla vostra ipervelocità.



Ma chi la guida la coupe? Patrice de Gaillardon?



No, non è sparita la macchina sotto: trattasi della



E allora che dire della coupe?



Cosa ci fa una F1 in un percorso da Camel Trophy?





Dopo aver visto Duel e Teresa i camion non

COMMENTO



Hmm... non sono proprio d'accordo col mio collega: quanti simulatori automobilistici asettici e ultraseriosi abbiamo visto in vita nostra? Penso proprio centinaia. E una volta che Miyamoto ci mette un po' di verve demenziale ci lamentiamo? Wild Trax è semplicemente il gioco automobilistico poligonale più fuori di testa che si sia visto nella storia dei videogiochi! Lunga vita a Miyamoto!

Ma probabilmente vi interesserà anche sapere qualcosa della giocabilità: beh, innanzitutto c'è da dire che Wild Trax non è quel fulmine che si aspettava ma i paesaggi sono molto più ricchi e caratteristici di quelli di Virtua Racing. Per quel che riguarda il modo a due giocatori, pienamente d'accordo con Simon: delusione totale vista l'incredibile scattosità e nonostante le ridotte dimensioni delle due finestre di visualizzazione dell'azione! La difficoltà non è poi così alta, soprattutto se raffrontiamo il gioco con un Super Mario Kart, in cui nei livelli avanzati c'è da sbattersi parecchio. Nel complesso insomma ci troviamo di fronte a un gioco di notevole carisma, con un bel numero di piste, discretamente difficile e con una clamorosa toppata nel modo a due giocatori. Le pagelle: Miyamoto 8,5 - Chip SFX2 6 - Modo a due giocatori 4,5.

Paolo

GRAFICA — 80

▲ Ci si aspettava qualcosa di più fluido e veloce
▲ Tremendamente scattosa nel modo a due
▼ Un nuovo esempio di come la grafica poligonale possa essere esilarante

SONORO — 82

▼ Simpatica e demenziale: quando ci mette le mani Miyamoto...

GIOCABILITÀ — 85

▼ Divertentissime le evoluzioni delle macchine
▲ La guida non è esageratamente comoda...

LONGEVITÀ — 82

▼ Grande varietà nel numero e nella fisionomia delle piste
▲ Purtroppo scadente quando si gioca in due

GLOBALE — 85

Il "doppio" è un clamoroso fiasco, ma la demenzialità, la quantità di piste e la varietà non sono in discussione. Per come avevano descritto l'SFX2 però pensavamo a ben altro...

SUPER STREET FIGHTER II 'THE NEW CHALLENGERS'

SI RINGRAZIA
HYPER GAMES PER LA CARTUCCIA

Se ad un peperoncino rosso mettiamo le ali diventa una libellula rossa." Famosa affermazione di Matsuo Bashoo (1644-1694). Se a **Street Fighter 2** aggiungiamo quattro nuovi personaggi dal nome di Fei Long, Cammy, Thunder Hawk, Dee-Jay e corrediamo ognuno di nuove, inquietanti mosse speciali, li facciamo operare su quattro nuovi schermi, li dotiamo di un carisma straordinario, incrementiamo con nuove mosse speciali e differenti peculiarità i nuovi personaggi, riprogrammiamo la parte grafica e sonora sino a raggiungere livelli impensabili otteniamo **Super Street Fighter 2: The New Challengers.** Famosa affermazione di Char Aznable (1973-si spera il più tardi possibile).



Un bel pugno sul naso e KAPUT! Fei Long nun ce sta più.







Kameame!!! Ok, ok, ritiro tutto. Qui non si può neanche più scherzare...



Credo che dopo questo calcione in bocca, Blanka mangierà solo minestrine.





Colpire due volte di seguito l'avversario può voler dire due cose: o siete bravi o siete fortunati. In ogni caso vi cuzzate 1500 lire.

...EET ...ER II ...ALLENGERS"





Ebbé, si chiama Hawk mica per niente...





In SSF2 anche il solo fatto di attaccare per primi è proficuo, in termini di punteggio naturalmente.



Smack!



Cosa risulterà più efficace? La spallata di T.Hawk o





Oh, ma cosa hanno al posto delle mani? Dei cannoni balkan?



Inutile dire a chi si è ispirata la Capcom per il personaggio



Per la serie "ti tocco piano" ecco T.Hawk che riduce la testa di Zangief a una passata Cirio.

CHI PRIMO ARRIVA MEGLIO ALLOGGIA

Oltre a quelle sottoelencate vi sono altre piccole differenze che caratterizzano questa terza versione di **Street Fighter 2** dalle precedenti: stiamo parlando di Hit Points e First Attack. All'inizio di ogni singolo round, infatti, se riuscite a dare un colpo pieno all'avversario prima che questo colpisca voi vi verrà infatti assegnato ogni volta un bonus di tremila punti. Se invece eseguite una delle mosse che possono comportare più colpi (ad esempio il tatsumakisenpookihyaku di Ryu) vi verrà assegnato un bonus proporzionale al numero di colpi consecutivi inflitti all'avversario, che generalmente varia da due colpi sino a quattro. Alcune delle mosse speciali, quali ad esempio il Rising Dragon Punch di Ken, sono state potenziate in modo da poter ottenere più colpi consecutivi rispetto alle versioni precedenti. Oltre al solito modo Player 1 Vs Player 2, sono stati implementati diversi modi di sfida, quali la sfida a tempo, che vi vede combattere dapprima contro un record predeterminato, poi contro quello da voi stessi stabilito. Oltre che, naturalmente, alla sfida onnicomprensiva che, questa volta, sceglie i vostri avversari in modo casuale pescandoli dalla rosa dei sedici disponibili.



NUOVO PERSONAGGIO

FEI LONG

HONG KONG

Eccolo qua il primo dei quattro nuovi personaggi: un emulo di Bruce Lee, dotato di simili tecniche di lotta (Jet Kung-Fu) nonché dello stesso carisma e delle stesse movenze. Sua peculiarità è quella di scagliare colpi alla velocità della luce e di possedere una incredibile agilità nonché mosse speciali davvero spettacolari. Purtoppo però i suoi colpi infliggono all'avversario un danno fisico di proporzioni piuttosto limitate per cui sarà necessario colpire un bel po' di volte il malcapitato prima di farlo stramazzare al tappeto.

Chooharite: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante dei pugni. Usato a ripetizione elargisce punti ma in quanto a spettacolarità e danno inflitto non è nulla di trascendentale.

Karyuuken: sinistra, giù, diagonale bassa sinistra, pulsante dei calci. Questa sì che è davvero impressionante: un calcio volante in spaccata verticale che si infiamma al momento del contatto con l'avversario. Occhio a non subirlo poiché di voi potrebbero rimanere solo carboncini ardenti. Discreto anche il livello di energia di cui priva l'avversario.

Kachooken: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei calci: una bella raffica di piccoli calcetti al volo non fa mai male (a voi che la eseguite...)



RYU

GIAPPONE

Lui, ormai, lo conosciamo più che bene. Personaggio ideale per i giocatori alle prime armi, perché è dotato di un buon bilanciamento fra potenza dei colpi, velocità, agilità, difesa e attacco. Questa volta le sue differenze da Ken sono un pochino più marcate, nel caso ad esempio dello Shooryuken, identico al precedente e al Choohadooken che costituisce in pratica la nuova versione dell'arcinota Fireball.

Hadooken: come al solito giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni. L'effetto è il medesimo della versione precedente.

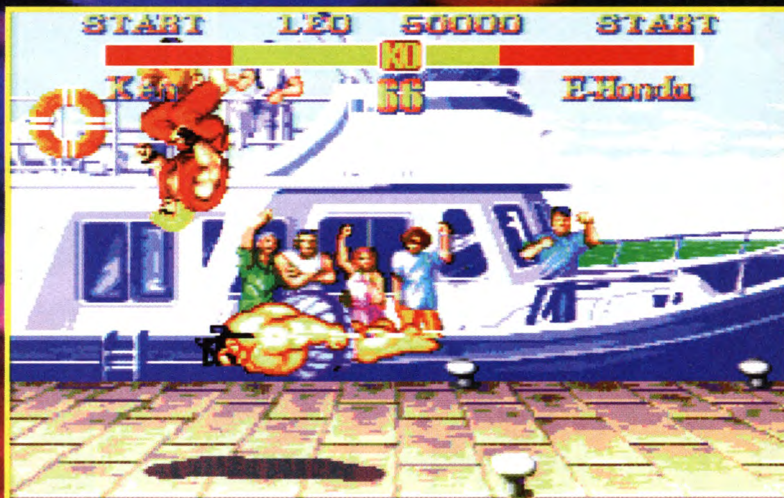
Tatsumakisenpookihyaku: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra e pulsante dei calci. Simile alla precedente ma con proiezione più limitata quindi attenzione a dove colpite.

Chootatsumakisenpookihyaku: spiccate un salto verso l'alto e, giunti al punto di massima elevazione, eseguite col pad la sequenza di tasti del normale Tatsumakisenpookiyaku. La differenza sta nel fatto che con la presente mossa potrete anche girare unicamente per aria dando calci come forsennati ma senza avanzare oppure avanzare e man mano scendere verso il basso. Non potrete più, tuttavia, svolicchiare sotto il soffitto da una parte all'altra dello schermo.

Shooryuken: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei pugni. Solito pugno del drago volante con cui è possibile, questa volta, colpire l'avversario anche in tre diversi tempi. Bella lì.

Choohadooken: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni. Ecco la nuova palla supersonica di Ryu. Diversa solo nell'estetica? No, anche più forte, più veloce...





Honda si lancia e Ken inizia a camminare a testa in giù sulla barra dell'enrgia

CHUN LI

CINA

Ora non è più l'unica reginetta del gioco. Sarà surclassata da Cammy? Ai lettori l'ardua sentenza.

Chookikooken: sinistra per due secondi, destra, pulsante dei pugni. Nuova versione della palla di energia di Chun Li. Cosa migliora? Innanzitutto la posizione di Chun Li mentre esegue la mossa...

Spinning Bird Kick: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci. Al solito.

High Spinning Bird Kick: giù per qualche istante, diagonale alta sinistra, pulsante dei calci.

Hyakuretsuharihashi: al solito premete in rapidissima successione uno dei tre pulsanti del calcio. Uattà.

Futatsu hashi ken: avanti e calcio medio. Un doppio calcio volante in sequenza vi farà guadagnare due hit points.



NUOVO PERSONAGGIO

CAMMY



INGHILTERRA

Agente segreto del Regno Unito. Cammy è il secondo nuovo personaggio nonché la seconda figura femminile presente nel gioco. Tutt'altro che femminile, tuttavia, forse anche meno della stessa Chun Li. Come la premenzionata, possiede un elevato grado di velocità ed agilità ed alcune sue mosse speciali sono in grado di arrecare anche un danno fisico abbastanza ingente.

Cannon Drill: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei calci. Una mossa simile allo Psycho Crusher di Vega. Davvero impressionante e di buon rendimento.

Rocket Kick: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei calci. Avete presente lo Shooryuken di Ryu e Ken? Pensate di eseguirlo con un calcio anziché con un pugno. Cosa potrebbe venirne fuori? Semplice, il Rocket Kick per l'appunto.

Spinning Fist: sinistra, diagonale bassa sinistra, destra e pulsante dei pugni. Elargisce due Hit Points ma non è semplicissima da eseguire, soprattutto agli inizi.

KEN



STATI UNITI

Come Ryu, Ken costituisce il classico esempio di personaggio adatto ai meno esperti: discrete qualità di attacco, di difesa, di danno arrecato nei colpi all'avversario, velocità, agilità e via discorrendo. Come detto, le differenza dal cugino nipponico sono questa volta un pochino più evidenti. Ken possiede infatti uno Shooryuken di fuoco in grado di cuocervi all'istante nonché di privarvi di una cospicua dose di energia.

Fireball: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni. Identica alla vecchia versione anche se leggermente più veloce. Vi priva comunque della medesima quantità di energia.

Hurricane Kick: come nella migliore delle tradizioni giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante dei calci. Attenzione perché questa volta la proiezione è decisamente più limitata e non potrete più colpire un avversario dse si trova a più di un terzo di schermo da voi.

High Hurricane Kick: saltate verso l'alto e, giunti nel punto di massima elevazione, ripetete la stessa sequenza eseguita per la precedente mossa. Occhio a dove ricadete perché la traiettoria presa non è certo delle più felici.

Rising Dragon Punch: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante del pugno piccolo o del pugno medio. Praticamente identica al vecchio Dragon Punch.

Flaming Dragon Punch: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei pugni forti: infiammerete l'avversario che rimarrà privato di un cospicuo pezzetto di vitalità. Spettacolare da vedere, semplice da eseguire, di grande utilità: meglio di così...



GUILE



STATI UNITI

Praticamente il personaggio che da questa nuova conversione ha guadagnato meno di tutti: solo un pochino di forza in più nel suo Somersault Kick. E basta.

Sonic Boom: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni.

Super Sonic Boom: sinistra per qualche istante, destra e tutti e tre i pulsanti del pugno contemporaneamente per ottenere un Sonic Boom triplo al momento della partenza e in grado di privare l'avversario di un terzo di energia in più rispetto alla mossa precedente.

Somersault Kick: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.

E. HONDA



GIAPPONE

Le caratteristiche peculiari di Eddie sono sempre le stesse: massiccio come un muflone tailandese, lento come un muflone tailandese, forte come un muflone tailandese: il colpo di testa con cui si proietta sugli avversari ha tuttavia acquisito maggior velocità mentre l'energia che è in grado di sottrarre è sempre la medesima.

Hyakuretsuharite: premete molto rapidamente uno dei pulsanti di pugno per ottenere il famigerato colpo delle mille mani di Hokuto (più o meno...).

Choosumonariatama: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni per ottenere la famosa testata volante.

Choosumo hariken: giù per qualche secondo, su e pulsante dei pugni. Mossa troppo sconcia per essere descritta nei particolari, elargisce, purtroppo, un unico Hit.

PRELIMINARY
1ST MATCH


2P


3P


7P

BLANKA



BRASILE

Probabilmente il personaggio che vanta la miglior difesa nonché quello che possiede le mosse pió efficaci considerando l'energia che sono in grado di sottrarre e la facilità con cui ottenerle. Un grandissimo lottatore nei combattimenti a lungo raggio.

Rolling Attack: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni. Più veloce e tremendamente efficace.

Basicall Rolling: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni per ottenere un attacco "rolling" con traiettoria a campana. Difficile da intuire e da parare, ma non priva di energia in modo esagerato.

Flying Ball: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei calci: Mossa eccellente per evitare di venire in contatto con le palle infuocate di Ryu e di Ken, con gli Yoga Fire di Dhalsim, con il Sonic Boom di Guile e con il Chookikooken di Chun Li.

Electrical Attack: semplicemente premendo in rapida successione uno dei tre pulsanti del pugno.

ZANGIEF



RUSSIA

Ritorna il lottatore più massiccio del secolo e dotato di una flemma da far impressione: anche lui possiede ottimi colpi se usato nei combattimenti a corto raggio ed è in grado di privare di un cospicuo valore energetico ma quanta pratica per riuscire a domare la sua lentezza...

Pile Diver: premete in rapida successione tutti e tre i pulsanti dei calci per ottenere un colpo di maglio rotatorio. Ottima mossa anche per evitare i colpi a distanza di Ryu, Ken, Dhalsim, Guile e compagnia bella.

High Pile Diver: premete in rapida successione tutti e tre i pulsanti del pugno: ne risulterà una mossa simile alla precedente ma più rapida e più prolungata nell'esecuzione. Muovendo la levetta direzionale nel mentre, potrete combinare mossa e movimento del personaggio. Una delle poche mosse ottime sia in attacco che in difesa.

Spinning Pile Diver: come nel caso di Thunder Hawk ecco una mossa davvero devastante ma incredibilmente complicata da ottenere: al solito fate compiere alla levetta direzionale una rotazione di trecentosessanta gradi da destra verso sinistra e, completato il tutto, premete il pulsante dei pugni.

New Super Spinning Pile Diver: aaargh! Davvero incredibile! Fate compiere alla levetta direzionale la solita rotazione di trecentosessanta gradi verso sinistra ma questa volta seguita dal pulsante dei calci per far capire all'avversario che siete in grado di farlo fuori anche solo con un paio di queste mosse. Vi ricordo che, nelle ultime due mosse, come nel caso dello stesso Thunder Hawk, sarà necessario bloccare l'avversario prima di iniziare a compiere la rotazione. Pratica gente, una gran dose di pratica e vedrete gli effetti di queste nuove, devastanti mosse...

NUOVO PERSONAGGIO

T. HAWK

MESSICO

Terzo nuovo personaggio della combriccola, è un energumeno alto sei piani e con le spalle grosse come un armadio a sei ante. Parimenti risulta piuttosto lento e impacciato nei movimenti ma le sue mosse ed i colpi speciali infliggono gran danno fisico all'avversario e sono frutto di centinaia di anni di esperienza di combattimento da parte di intere generazioni di guerrieri che ora scorrono nelle sue vene di pellerossa. Non facile da gestire ma incredibilmente forte nel combattimento a corto raggio.



Hawk Swoop: spiccate un salto verso l'alto e, giunti nel punto di massima elevazione, premete il pulsante dei pugni prima di incominciare la fase di ricaduta. Lascia abbastanza indifesi agli attacchi avversari.

Mexican Knee Smash: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei pugni. Buona mossa anche per colpire gli avversari durante i loro attacchi aerei.

Thunder Slam: Wow! Davvero impressionante ma incredibilmente difficile da realizzare: dovrete far compiere al pad una rotazione completa di trecentosessanta gradi in senso antiorario e premere il pulsante dei pugni non appena terminato con la levetta direzionale. Semplicemente devastante.



DHALSIM



INDIA

Ecco il mio personaggio preferito: purtroppo non è più l'unico ad essere contraddistinto dagli attacchi infuocati ma finalmente il sistema di teletrasporto, indispensabile per rendere Dhalsim un personaggio davvero temibile, diventa leggermente più accessibile rispetto alla precedente versione.

Yoga Fire: al solito giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni: più veloce nella scansione della mossa.

Yoga Flame: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni: indispensabile ed efficace nel caso di combattimenti a corto raggio, soprattutto per il suo "effetto prolungato"

Yoga Teleport: indispensabile ma incasinatissima da eseguire: destra, giù, diagonale bassa destra e tutti i tre pulsanti dei pugni o dei calci contemporaneamente. Incredibilmente efficace ma meglio per voi se scegliete di eseguire il nuovo tipo di teletrasporto.

New Yoga Teleport: sinistra, giù, diagonale bassa sinistra e tutti i tre pulsanti di pugno o di calcio: un pochino più semplice rispetto alla precedente e più veloce da eseguire soprattutto nei momenti di panico: ricordate comunque che il luogo dello schermo in cui verrete teletrasportati sarà casuale quindi non potrà prevederlo l'avversario ma nemmeno voi. E' comunque un grandissimo vantaggio poiché se sfruttato nel modo migliore vi permette di non essere presi dal nemico nemmeno una volta.

Yoga Inferno: questa si che è bella: ruotate la levetta direzionale di centoottanta gradi da sinistra verso destra per due volte consecutive e premete il pulsante dei pugni.



NUOVO PERSONAGGIO

DEE JAY

GIAMAICA

Quarto ed ultimo nuovo tizio della situazione, si dimostra dotato di un carisma eccezionale nonché di ottime mosse per ciò che concerne il combattimento a corto, medio e lungo raggio. Possiede una buona agilità ed una discreta velocità, ed i suoi colpi speciali arrecano un ingente danno fisico. Effettivamente potrebbe dimostrarsi anche lui un personaggio ideale come Ken e Ryu. A voi:

Dread Kick: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei calci. Attenzione perché più lungo sarà il tempo di caricamento della mossa e maggiore sarà la sua efficacia.

Max Out: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni: ne scaturirà una sorta di Sonic Boom ottimo sia in attacco che in difesa.

Hyper Fist: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni. Una raffica di colpi di pugno a ripetizione dal basso verso l'alto: attenzione però, perché per far andare a segno i colpi dovrete essere praticamente appiccicati all'avversario nel momento della esecuzione della mossa.



BALROG

SPAGNA

Rinnovato nelle caratteristiche di attacco con pugni vari ed efficaci e dotato di maggior velocità ed abilità. La forza impressa nei colpi è anch'essa aumentata.

Flying Balzelon: ovvero come appendersi alla rete che vedete sul fondale: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.

Flying Balzelon Attack: quando non combattete nello stage dedicato a Balrog, il personaggio può comunque servirsi delle pareti di destra e sinistra per spiccare voli e attacchi volanti semplicemente eseguendo: giù per qualche istante, su, pulsante del calcio e pulsante del pugno mentre state ricadendo. In ognuno dei due precedenti casi, se l'avversario dovesse tentare un attacco al volo o saltare mentre state eseguendo la mossa, sarà opportuno attendere di venire in contatto con l'avversario durante la fase di ricaduta premendo, appena prima, il pulsante dei pugni e direzionando la levetta verso il basso per afferrare il malcapitato e spiaccicargli la testa al suolo.



Flying Balzelon Spear: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni: praticamente una interessante variante delle due precedenti mosse.

Ground Rolling Attack: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni per ottenere l'attacco rotolante che, se eseguito caricando per il giusto tempo ed utilizzando il pulsante del pugno più potente può elargire sino a tre Hit-Points.

Flying Rolling Attack: spiccate un salto verso l'alto e, giunti nel punto di massima altezza, eseguite sinistra, destra e pulsante dei pugni. Contromossa offensiva per gli attacchi aerei avversari.

MIKE BISON



STATI UNITI

Ci risiamo: colpi potenti e velocità zero, sembra un binomio inscindibile nei picchiaduro. Mike Bison torna più potente che mai ma con la solita flemma da spasmi cardiaci. Visto che però c'è anche chi lo predilige non infieriamo più del dovuto.

Dash Upper Punch: sinistra per alcuni secondi, destra e pulsante dei calci. Ottimo per colpire gli avversari mentre sono in volo.

Spinning Punch: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni per spiccicare in faccia all'avversario un bel diretto da notti insonni.

Turn Attack Punch: premete tutti e tre i pulsanti del pugmo per qualche istante e poi rilasciateli per ottenere il pugno girato con proiezione. Rammentate che maggiore sarà il tempo di caricamento della mossa (pressione dei pulsanti) e più devastante sarà il suo effetto.

Flying Attack Punch: giù per qualche istante, su e pulsante dei pugni. Otterrete una mossa ottima sia per l'attacco che per la difesa, con cui potrete colpire gli avversari al volo e con la quale potrete evitare tutte le mosse a distanza dei vari beoti in questione.



SAGAT

THAILANDIA

L'ex campione mondiale di Boxe Thailandese è stato ulteriormente potenziato nei colpi in questa ultima versione nonché arricchito di nuove mosse d'attacco come la semi-spaccata al terreno e la seconda presa volante con relativo spiaccichio a terra. Per il resto il tutto è identico alla precedente versione.

Tiger Punch: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni per ottenere il Tiger Shot a livello del viso di un normale avversario.

Ground Tiger Punch: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei calci per ottenere un Tiger Shot a livello del terreno.

Tiger Uppercut: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei pugni. La mossa più efficace in quanto a livello di energia sottratto.

Tiger Kick: destra, giù, diagonale bassa destra e pulsante dei calci: una bella ginocchiata in viso.

Tiger Knee: giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale alta destra e pulsante dei calci: potenziata rispetto alla precedente versione del Tiger Kick ed in grado di stordire l'avversario se eseguita a breve distanza da esso.

VEGA



THAILANDIA

Dite pure quel che volete ma Vega è comunque ancora il più forte. Rinnovato in alcune sue movenze è stato potenziato questa volta nelle mosse a caricamento che possono ora essere eseguite in minor tempo (ergo se prima dovevate attendere due secondi col pad in posizione arretrata ora ne basterà unicamente uno). I suoi attacchi sono ancora i più efficaci di tutti gli altri lottatori, sempre ammesso che se ne sappiano sfuttare le incredibili capacità.

Psycho Crusher Attack: sinistra per un secondo, destra e pulsante dei pugni per ottenere la famigerata torcia umana. Più veloce nell'esecuzione ma, attenzione, anche più limitata nella gittata rispetto alla precedente versione.

Head Pless Attack: giù per un secondo, su e pulsante dei calci per ottenere un colpo di piede in posizione eretta sulla testa di un malcapitato.

Aerial Diving Attack: giù per un secondo, su e pulsante dei pugni.

Scissor Kicks: sinistra per un secondo, destra e pulsante dei calci: otterrete un doppio calcio con proiezione al viso e alle ginocchia che se ripetuto a brevissimi intervalli mette l'avversario nelle condizioni di dover sempre tenere la difesa e non potervi offendere.

Aerial Diving Kick: giù per un istante, su, pulsante dei calci e, dopo aver colpito la prima volta l'avversario ancora su, giù e pulsante dei calci.

Aerial Diving Punch: giù per un secondo, su, pulsante dei calci, su, giù e pulsante dei pugni.



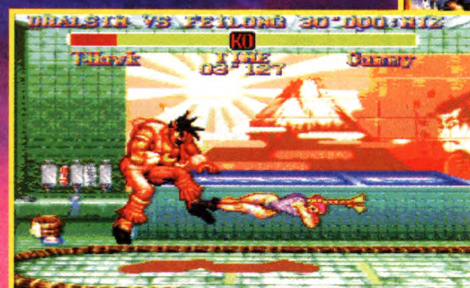
Un massaggio intramuscolare di Fei Long al polpaccio di Vega











Primo attacco! Tremila punti per il signore pelato... SDOING... ehm, era solo una considerazione oggettiva...



All'improvviso durante il combattimento comparve un piccolo oggetto lucente sferico che compì evoluzioni che nessun aereo avrebbe potuto compiere...

COMMENTO



Aaaaargh! Per quel che mi riguarda la presente versione di **Super Street Fighter 2** per Super Nintendo è stata una mezza delusione. Non facciamoci catturare subito da grafica e sonoro ma cerchiamo di ragionare lucidamente per qualche istante. Cosa c'è in più rispetto alla precedente versione Turbo? Quattro carismatici nuovi personaggi dotati di altrettanto mitiche mosse speciali, quattro fondali totalmente nuovi, quattro colonne sonore totalmente nuove. Finito qui? Certo che no: grafica dei precedenti fondali egregiamente ritoccata (beccatevi un pochino lo stage di Sagat, ad esempio...) colonne sonore completamente rimasterizzate e rese molto più "dure" ed accattivanti, così come, in generale, gli effetti sonori. Resto della parte grafica migliorata un po' ovunque, non ultimo nella presentazione e nel caso delle faccine dei personaggi che sfoggiano un tocco grafico davvero impressionante. Fin qui nulla da eccepire quindi, ma non finisce qui: tre sole stellette di Turbo velocità che, pur garantendo al gioco uno svolgimento veloce e discretamente fluido, sono comunque un passo indietro rispetto alla precedente versione. Pecca più grande: dove sono le nuove mosse della versione Turbo e le nuove peculiarità dei personaggi, mosse a caricamento (Combo Moves) comprese? Si, ho capito che questo è **Super Street Fighter 2** e non **Super Street Fighter 2 Turbo** ma ciò cosa sta a significarmi? Forse il fatto che, tra tre, quattro mesi ci potrebbe capitare tra le mani anche la versione Turbo di **Super Street Fighter**? Sarebbe davvero una presa per i fondelli insopportabile per tutti gli acquirenti della versione qui recensita. Speriamo che alla Capcom qualcuno non pensi che i soldi crescono sugli alberi anche se, in Giappone, la cosa è più o meno così o almeno lo era sino a poco tempo fa...

Char



"In your face!" come si suol dire...



I due gemelli Blanka si reincontrano dopo trent'anni: notare il carattere diverso dei due fratelli, uno si mette a piangere, l'altro si trasforma in



Un nuovo gioco della Capcom! Rocky VI Hyper Fighting Ti Spiezzo in Due



COMMENTO



Sostanzialmente ritengo fondati i dubbi di Char ma questo non può influire sul giudizio e sulle opinioni che mi sono fatto riguardo la nuova versione di **Street Fighter 2**: bello, bello, bello e ancora bello. Cerchiamo di giudicare quello che abbiamo e non quello che avremmo voluto avere. In questo caso l'unica lacuna davvero evidente è la velocità di gioco, ridotta da quattro a tre stellette rispetto alla precedente. Questo non significa tuttavia che, come nel precedente caso, possa venire editato un cheat mode per incrementare il tutto a dieci o, chissà, anche di più. Quello che c'è, insomma, è fatto bene, anzi, stupendamente bene. Più si va avanti col numero delle conversioni e sempre meno ci si accorge delle differenza fra questa versione Super Nintendo e l'originale da sala giochi. Tutto è stato ripreso con abile maestria sia dal punto di vista grafico davvero eccellente, sia per ciò che concerne il sonoro portato ai massimi livelli. Il livello di difficoltà è inoltre leggermente più arduo e se a questo aggiungete quattro nuovi personaggi da affrontare e da scoprire nelle loro peculiarità, converrete con me che rinunciare a questa ennesima versione di **Street Fighter 2** è davvero impossibile ed è inutile che Char faccia tanto il difficile perché comunque se l'è comprata anche lui...

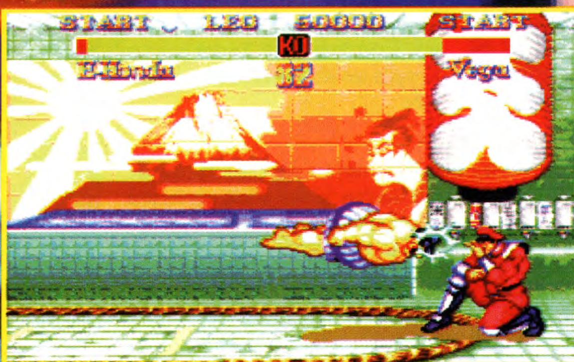
Bio Massa

COMMENTO



Avete appena assistito al commento di due esaltati. Da fan dei bei giochi e non dei bei picchiaduro, posso solo aggiungere che concordo in linea generale con le affermazioni di Bio Massa quando dice che ciò che ci è chiesto di giudicare è quello che abbiamo e non quello che avremmo voluto avere ma certo il fatto che se fra qualche mese si prospettasse l'uscita di una nuova versione Turbo mi lascia almeno un pochino perplesso. Inquietudini a parte, è doveroso dire che questa è sicuramente la miglior cartuccia mai prodotta per Super Nintendo e non solo per la massa di dati contenuta (la prima a trentadue mega, per intenderci) ma anche per lo spessore di gioco e per il fattore grafico e sonoro: davvero difficile trovare qualcosa da comparargli. Penso
che molti se lo aggiudicheranno pur possedendo entrambe le precedenti versioni...ne vale la pena? Questa è una domanda davvero annosa dato che l'hardware di cui è dotata la presente cartuccia influisce nettamente sul costo della medesima. La scelta finale spetta solo a voi: quello che ivi trovate lo avrete ormai capito, quello che ivi non trovate idem, per cui a buon intenditor poche parole.

Fabio



Neanche Bettega ti faceva dei voli d'angelo così...



Chun Li ma ci vedi? E' in aria da mezz'ora...

CASA PRODUTTRICE: CAPCOM

GENERE: PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 95
▲ Quattro fondali nuovi, quattro personaggi nuovi, fondali migliorati, animazioni ritoccate
▼ E le Combo Moves?

SONORO 95
▲ Quattro temi musicali in più mentre tutti i rimanenti sono stati rimasterizzati davvero egregiamente, così come gli effetti sonori. Davvero senza parole...

GIOCABILITÀ 93
▲ Sempre la stessa, immensa, rinforzata dalla presenza dei quattro nuovi lottatori e da nuove e devastanti mosse speciali
▼ Le Combo però...

LONGEVITÀ 93
▲ I quattro nuovi sfidanti e il livello di difficoltà ancora più elevato garantiscono la longevità

GLOBALE 94
Ecco a voi la nuova esaltante versione di **SF2!** Ma qzuanto ci manca il turbo...

SO

SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND PER LA CARTUCCIA

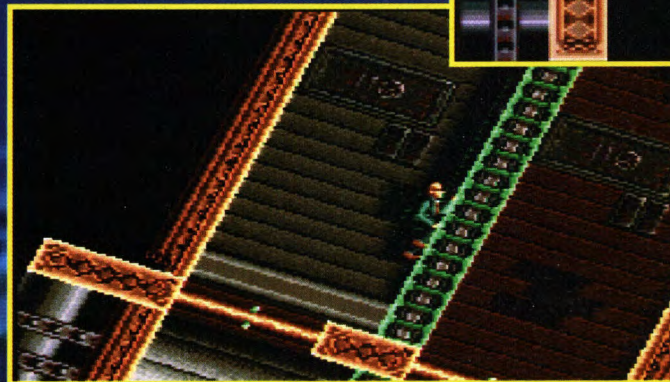
I lettori più anziani della nostra rivista potranno forse credere che questo gioco della Vic Tokai sia basato su quella vecchia e fortunatissima canzone degli Abba il cui titolo era appunto "SOS". Ma neanche per sogno! Se c'è qualcosa su cui il gioco è basato, questo è, anche se non ufficialmente, il filone dei film catastrofici, in particolare quelli ambientati sopra e sotto la superficie del mare, come "L'Avventura del Poseidon" e "L'Inferno Sommerso" (non per niente il sequel del primo). Siamo agli inizi del secolo e ci troviamo su una nave che per nostra sfortuna ha tutta l'aria di essere il Titanic. Non per nulla la nave si capovolge e a noi tocca il compito di radunare i superstiti della disgrazia e trovare il portello di uscita, prima che la nave... beh, potete immaginarvi cosa intendiamo dire!











VOI SIETE QUI

La pressione del tasto SELECT fa apparire sullo schermo la mappa della nave (se ne avete una). La mappa può essere fatta roteare con il joypad perché mostri la sezione in cui vi trovate attualmente, il che è molto utile per orientarsi.

FOLLOW ME

Il gioco consiste essenzialmente nel trovare delle persone, farvi seguire da esse e quindi trovare il portello di uscita. I superstiti non vi seguono automaticamente. Perché ciò avvenga, dovete prima premere il tasto L o R per segnare un punto in cui la persona in questione dovrà dirigersi. Poi si prosegue con la perlustrazione della zona e quando si è trovato un posto sicuro, si preme il tasto: i vostri seguaci si recheranno quindi alla nuova posizione. Occhio però a non andare troppo lontano!

DEPECHE MODE 7

Quando grosse ondate colpiscono il relitto della nave, essa si inclina di diversi gradi. Il Super NES usa il Mode 7 per rappresentare questo fenomeno, e con successo. Man mano che la nave si inabissa e si capovolge nel fondo marino, sarete in grado di raggiungere diverse parti del vascello e, si spera, di salvare più persone.



IL CAST

SOS vi dà l'opportunità di giocare nei panni di uno fra quattro diversi personaggi, ognuno con le proprie doti, le quali influenzeranno il modo in cui giocherete.



CAPRIS WISHER

Capris è un architetto, di ritorno a casa con la sorellastra Amy. E' forte, ma crudele.



REDWIN GARDNER

Redwin è un consigliere, il che significa in sostanza che la gente lo seguirà senza indugio. A quanto pare è molto sensibile e ha vissuto una vita "complicata". A parte questo, è un tipo a posto.



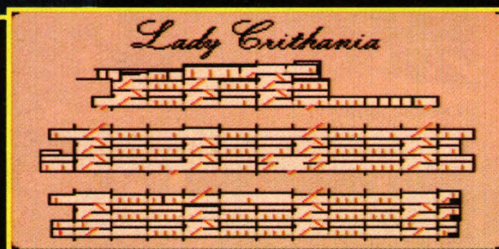
LUKE HAINES

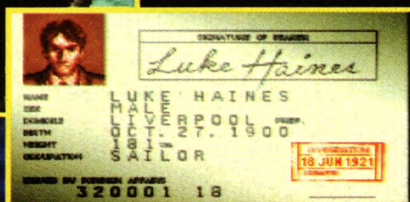
Luke è un marinaio, quindi dovrebbe essere la persona più adatta a risolvere la situazione. In effetti è molto robusto, però è anche introverso, il che significa che avrà difficoltà a convincere gli altri ad abbandonare la nave.



JEFFREY HOWELL

Due le cose da sapere su quest'uomo: è calvo ed è un medico. Benché non sia fisicamente dotato, Jeffrey è una persona molto comunicativa, e la gente lo seguirà volentieri.



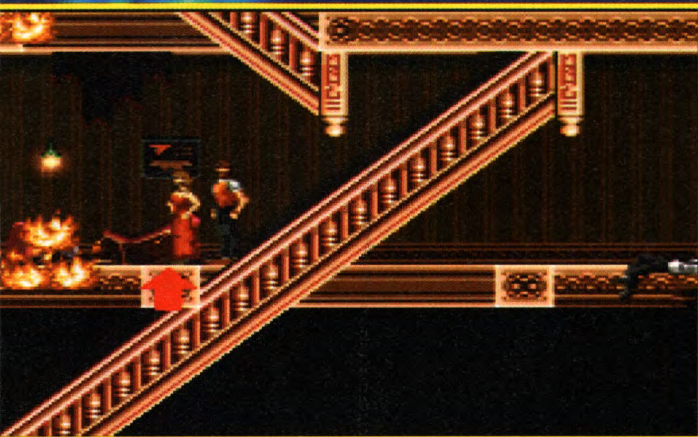


SOS



![SOS title screen]
S O S
© VIC TOKAI 1994
HUMAN ENTERTAINMENT, INC. 1994

CASA PRODUTTRICE	VIC TOKAI
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1







COMMENTO



Ve lo dico subito: **SOS** garantisce al massimo un'ora di gioco. Questo dovrebbe bastare per allontanare la maggior parte dei giocatori che stanno leggendo. Comunque, il limitato periodo di gioco non è la sola ragione per cui **SOS** va bocciato. Fin dall'inizio il gioco cerca disperatamente di emulare qualche film catastrofico (avete presente "L'Avventura del Poseidon"?). Sebbene la cosa dia risultati visivi di grande effetto, le prolungate parentesi di conversazione divertono raramente. Inoltre, ci vuole una grande pazienza quando si conduce il gruppo di sventurati da un settore della nave all'altro. Troppo tempo passa senza che succeda niente, e la novità dello schermo che ruota esaurisce il suo fascino quasi subito. Basare un intero gioco sulla premessa di un ambiente instabile è un errore; in effetti, il breve periodo in cui Simon Belmont è sospeso nella stanza che ruota di **Castlevania IV** è probabilmente più elettrizzante.

Fabio

COMMENTO



SOS ha un buon concept, ma è sostanzialmente un platform convenzionale, e neanche tanto bello per giunta. A onor del vero, **SOS** ha una bella atmosfera, grazie per lo più agli ottimi effetti sonori. Tuttavia, resta il fatto che il gioco è stato progettato piuttosto male. Dover aspettare che la nave si giri in una certa posizione è una vera seccatura, ma per poter andare avanti bisogna farlo. La trama, inoltre, non è poi così avvincente: ho visto situazioni più drammatiche in un episodio di "Love Boat". Ripeto, è un gioco interessante, e se fosse più giocabile vi direi di darci pure un'occhiata, ma dato che non lo è, non lo farò.

Paolo

GRAFICA — 66

▲ Gli effetti in Modo 7 sono avvincenti e la grafica migliora via via che ci si inoltra nel gioco...
▼ ...ma l'animazione dei personaggi lascia a desiderare

SONORO — 82

▲ L'unica parte del gioco che non delude mai. Gli effetti sonori creano una bella atmosfera.

LONGEVITÀ — 83

▲ La nave è ENORME e per esplorarla tutta con un solo personaggio ci vogliono secoli.
▼ Il punto è: ne avrete la voglia?

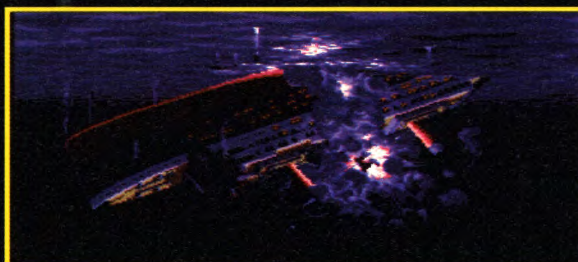
GIOCABILITÀ — 63

▲ Molto impegnativo e abbastanza interessante
▼ La mancanza di sprite nemici è una cosa deplorevole

GLOBALE — 68

Un gioco dotato di una premessa interessante e qualche buona idea, ma assolutamente privo di mordente





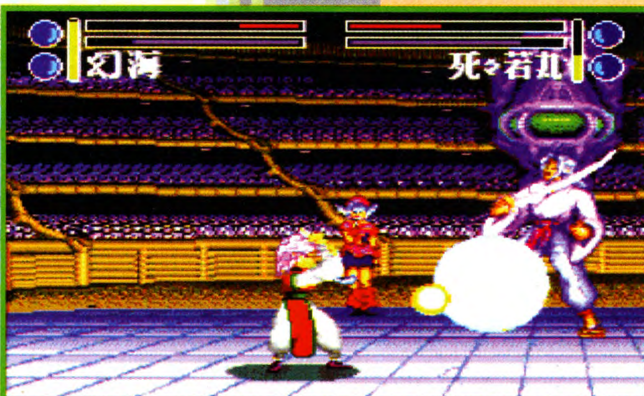


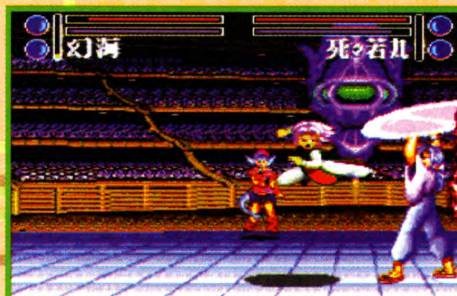
YUU YUU H

SI RINGRAZIA
HYPER GAMES PER LA CARTUCCIA

Ennesimo clone di **Street Fighter 2** in vista! La storia è abbastanza semplice. Il protagonista del gioco, Yuu Yuu, è stato invitato a partecipare a un torneo di arti marziali e, pertanto, dovrà affrontare e sconfiggere altri combattenti che, come lui, hanno un solo scopo: vincere! A questo scopo tutti i partecipanti del torneo, compreso Yuu Yuu, possono far ricorso, oltre alle classiche tecniche di lotta, a particolari tecniche di attacco e difesa come palle di energia e raggi laser. Queste, però, richiedono, un certo dispendio di energia, rappresentata da un indicatore sotto l'energia vitale del giocatore, che diminuisce ogni volta che usufruite di qualche colpo speciale ma che, per fortuna, si ricarica automaticamente durante il match senza dover necessariamente ricorrere a particolari smanettamenti da parte del giocatore. Infatti, se la vostra energia vitale scende sotto i due terzi e l'energia dei colpi è al massimo livello potrete far uso dell'ormai classica mega mossa speciale che, se va a segno, produce un gran danno all'avversario ma che, d'altro canto, vi prosciuga di tutta l'energia e, quindi, non vi consentirà di far uso di colpi speciali per un breve periodo. Un'altra caratteristica di questo picchiaduro è la mancanza di round. Infatti, a differenza di altri titoli del genere, dove bisogna assicurarsi due round su tre per vincere, in questo o si vince o si perde, punto e basta. Nel caso sia poi il protagonista a perdere allora avrà altre quattro possibilità per vincere l'avversario e i successivi. E infine un'ultima nota riguardo il modo di terminare il gioco che in effetti è solo uno. Infatti, tutta la storia è incentrata sul protagonista Yuu Yuu e, ovviamente, sarà solo con quest'ultimo che potrete combattere la battaglia finale.


Una foto storica dell'ufologia mondiale: durante una rissa di strada un piccolo oggetto sferico luminoso


USA 94 è passato: gli americani ora riempiono gli stadi per i picchiaduro!


Mossa speciale? Sì, ne ha tutta l'aria...

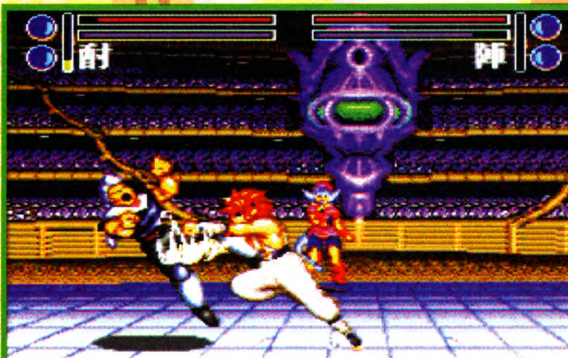
ART OF YUU YUU FIGHTING

Come in tutti i picchiaduro del genere, avrete la possibilità di utilizzare diversi personaggi, ognuno dei quali è in grado di sviluppare tecniche e mosse speciali differenti. Questi sono moltissimi e variano dal protagonista in grado di lanciare palle di energia, a Koji che modifica addirittura la struttura del suo corpo raddoppiando la forza dei suoi colpi. Purtroppo però non è possibile selezionarli tutti, o almeno, non dall'inizio. Infatti se giocate lo Story Mode all'inizio potrete usare solo Yuu Yuu e, man mano che sconfiggete gli avversari, potrete usare anche questi ultimi. Invece, nel caso, giochiate uno contro l'altro o, addirittura, il Practice Mode, non avrete problemi. Su questo ultimo modo di gioco c'è poi da segnalare una nota positiva. Provate infatti a premere Start mentre giocate, e apparirà l'elenco delle varie mosse speciali del personaggio in questione, comprese le super-mosse e naturalmente il modo in cui vanno realizzate.



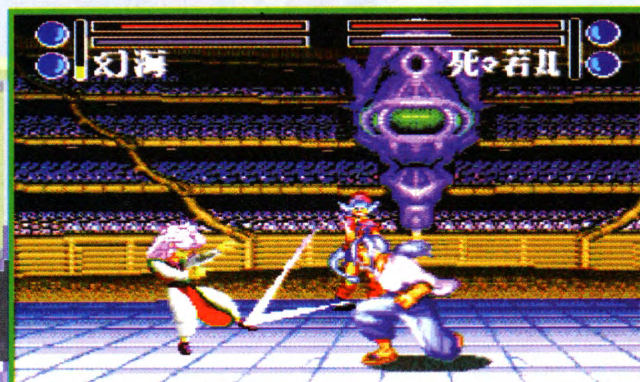
JAPANIME RULEZ!

Il manga originale di Yuu Yuu, uscito in Giappone nel 1987, è un fumetto "di combattimento" pubblicato anche in Italia dalla casa editrice Star Comics. Si tratta di una serie molto lunga, soprattutto perché racconta una storia che copre svariate generazioni: le vicende infatti si aprono nel 1888 e con protagonista il giovane Jonathan Joestar, rampollo di una nobile famiglia inglese, proseguono nel 1937 con il nipote Joseph Joestar, continuano nel 1987 col nipote di quest'ultimo, Jotaro Kujo, per finire nel 1999 con Josuke Higashikata Joestar. Le bizzarre avventure di questi personaggi ruotano attorno al malvagio potere di una arcana maschera di pietra, di fabbricazione Maya, che ha il potere di rendere un superuomo immortale chiunque la indossi. Naturalmente se ne impadroniscono dei pazzoidi che vogliono dominare il mondo e ai vari Joestar sta il compito di fermarli. Il fumetto è piuttosto strambo, soprattutto per le trovate dell'autore, Hirohiko Araki, che inventa tecniche di combattimento esagerate, tipo lame rotanti ottenute da sputi di vino rosso, cavalieri con capelli che si muovono come fossero arti e altre beotate simili! Leggere per credere!


Dolorefisikoryuken!!!


OK, acqua passata, amici come pri... SBATACLONG!

AKUSHO II



Il pronipote di Fiorello (Quercia, si fa chiamare) si dà alla lotta abbandonando il



Beh, i casi di combustione spontanea sono ben documentati, no?



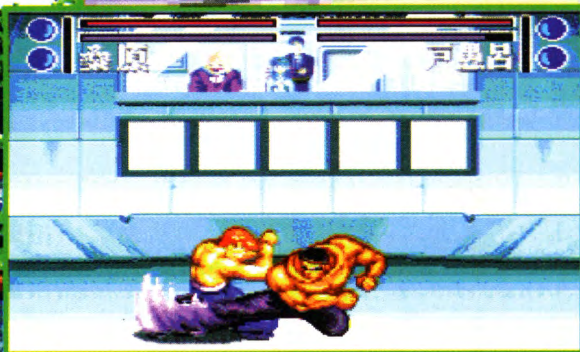
Provate anche voi a casa! Un po' di gente attorno a un tavolino, una catena di mani unite, qualcuno che fa da medium e vedrete che mosse

COMMENTO



Se devo essere sincero preferisco di gran lunga il primo episodio. Il primo, almeno, era di una spettacolarità incredibile grazie a tutte le sequenze animate mentre questo seguito si limita ad essere uno spudoratissimo clone di **Street Fighter 2** e **Fatal Fury II**. Inoltre, se proprio vogliamo essere obiettivi, non è esattamente un seguito in quanto hanno ripreso pari pari la storia del primo episodio e l'hanno riciclata per questo titolo che, quindi, potrebbe essere considerata una seconda versione del medesimo gioco. Comunque sia, il gioco non regge minimamente il confronto con gli altri titoli del genere per via di qualche difetto di programmazione e delle animazioni non proprio eccellenti. Come se non bastasse, proprio in questo periodo, è uscito il tanto atteso Super Street eccetera eccetera, che supera abbondantemente questo titolo in fatto di qualità tecnica e giocabilità. Mi dispiace per la Namco, ma se devo essere sinceri preferivo di gran lunga il primo titolo.

Bio Massa



Però, carini quei pantaloni a zampa di elefante...

COMMENTO



Sentite, voi potete pensare quello che volete ma io sono convinto che un qualsiasi picchiaduro che sia uscito in questo periodo è destinato a cadere nel dimenticatoio per via del fatto che ha ormai fatto la sua comparsa **Super Street Fighter II**. Naturalmente, questo discorso vale anche per **Yuu Yuu Hakusho II** che, pur rimanendo il fatto di essere un gioco sostanzialmente carino, non riesce minimamente a reggere un benché minimo confronto con l'ormai mitico gioco Capcom. Insomma, potete capire anche voi benissimo che **Yuu Yuu Hakusho II**, per quanto carino e simpatico non potrà certo contrapporsi a Ryu, M. Bison e compagnia ma credo che questo discorso valga un po' per tutti i titoli usciti in questo periodo. Insomma, cosa volete fare, se vi piace il genere e avete tanti (ma tanti) soldi da spendere allora compratevelI tutti e due, altrimenti il mio consiglio e di aspettare qualche mese in modo che i prezzi si abbassino a tal punto da permettervi di fare la stessa cosa solamente spendendo meno.

Paolo

幽遊白書2 格闘の章
namcot
©冨樫義博/集英社 ©フジテレビ・スタジオぴえろ ©1994 NAMCO LTD.

CASA PRODUTTRICE: **NAMCO**

GENERE: **PICCHIADURO**

DISTRIBUZIONE: **IMPORTAZIONE**

VERSIONE: **GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI: **1-2**

GRAFICA 85
▲ Personaggi disegnati molto bene
▼ Peccato per le animazioni

SONORO 79
▲ Belle le musiche, frenetiche e affascinanti nello stesso tempo
▼ Gli effetti, però, sembrano realizzati col frullatore

GIOCABILITÀ 90
▲ Simpatico e carino. Sicuramente interessante e divertente da giocare

LONGEVITÀ 70
▼ Siamo alle solite. Chi non lo finisce alla prima partita è scemo!

GLOBALE 89
Cosa volete che vi dica. Un picchiaduro in più, un picchiaduro in meno che differenza volete che faccia? Se poi sono tutti uguali...

BEAUTY AND THE BEAST

Walt Disney non perdona ed ecco che un altro dei suoi lungometraggi animati arriva sugli schermi del Super Nintendo. Bisogna dire che, anche questa volta, con incredibile spreco di fantasia, il genere utilizzato per trasformare in videogioco il cartone animato, è stato il platform game. I livelli ripercorrono a grandi linee la trama del film, con la Bestia (o il Bestia, a seconda) intenta a far innamorare di sé, fra mille pericoli, la bella fanciulla prima che il suo fiore appassisca. Sarete quindi impegnati in livelli ambientati all'interno dell'immenso castello, il tutto condito da una azione non troppo frenetica ma che richiede alte dosi di precisione e concentrazione. Non vorrei sbilanciarmi, ma non penso che questo gioco abbia le doti per eguagliare il successo della pellicola.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA





Tutto nella norma: lanciate il masso che vi servirà a raggiungere un punto

SHADOW OF THE BEAST

In alcuni passaggi, sarete accompagni dal vostro fedele servitore Lumière, che l'incantesimo ha trasformato in candelabro. In queste fasi cercate di rimanergli molto vicino perché altrimenti la visibilità, non certo eccezionale per le tinte scure scelte nella maggior parte degli schermi, si ridurrà ulteriormente fino a rasentare il buio completo.



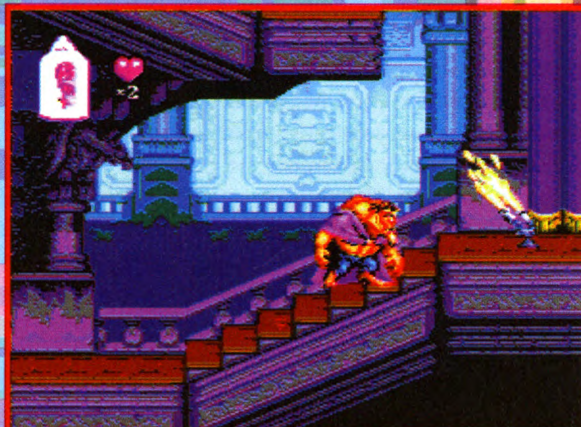
D'accordo che alla festa si è bevuta parecchia Coca, ma non mi sembra il caso di lasciarsi andare così...

CHE LA FORZA SIA CON VOI

Per scoprire particolari passaggi segreti, oppure per attivare delle interazioni con lo scenario, il vostro personaggio può caricare i suoi possenti polmoni e liberare il suo urlo animalesco. Così facendo riuscirete a risolvere situazioni apparentemente senza uscita, con passaggi bloccati, punti impossibile da raggiungere se non si muovesse all'improvviso la piattaforma su cui vi trovate e così via.

L'IMPORTANZA DELLA CULTURA

Durante il gioco potrete raccogliere alcuni libri di diverso colore che avranno su di voi effetti diversi. Alcuni vi daranno l'invulnerabilità temporanea, altri vi permetteranno di guadagnare tempo o energia. State attenti però, specialmente nei livelli più avanzati: questi bonus sono sistemati in posizioni rischiose fatte apposta per farvi cadere in trappola.

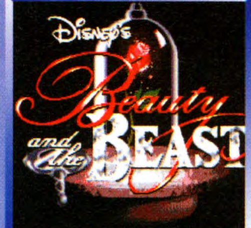


Per una romantica cenetta con Bella, mi sembra il candelabro giusto...



La Bestia non avrà pietà di quell'insignificante pipistrello

UTY AND AST



CASA PRODUTTRICE
HUDSON SOFT

GENERE
PLATFORM

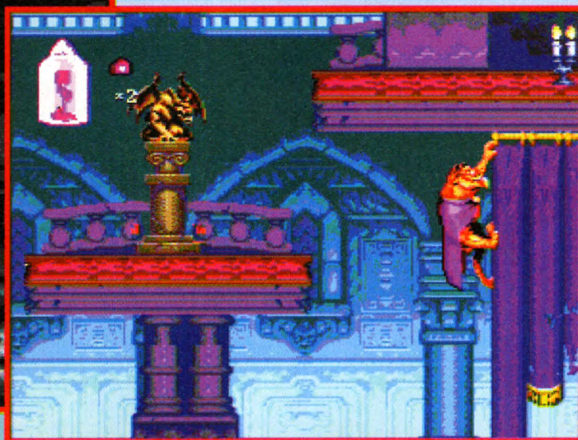
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

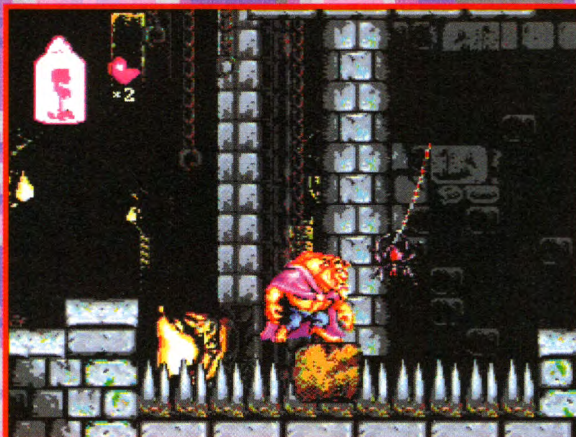
NUMERO GIOCATORI
1-2



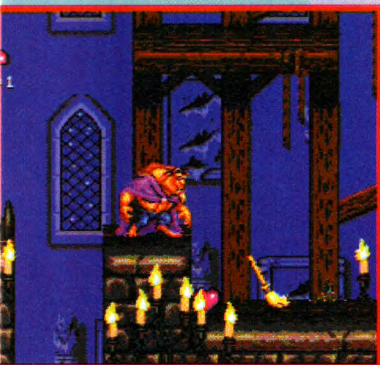
Tetri e oscuri i paesaggi di Beauty & Beast



La Bestia è piuttosto portata per il free climbing



Un buon uso del masso: piazzarlo in mezzo agli spuntoni per evitare



SPECCHIO SPECCHIO DELLE MIE BRAME...

...chi è il più demente della redazione? "Ma sei tu Puck!" Grazie, ma non avevo bisogno di conferme. Comunque nella vostra missione vi capiterà di imbattervi in alcuni specchi, raccoglieteli e potrete visionare parte del livello che dovete ancora affrontare. Utile? Beh, si è visto di meglio...

COMMENTO



La grafica di questo gioco mi ha veramente lasciato a bocca aperta: lo sprite principale è qualcosa di veramente entusiasmante e, pur non essendo particolarmente grande, rappresenta molto bene il personaggio del film. Anche gli altri sprite e gli scenari sono ben realizzati (anche se l'abuso di tinte scure rende alcuni livelli un po' confusi) e fanno dell'aspetto grafico il lato migliore del gioco. Per il resto è il solito platform, senza particolari innovazioni, ma che presenta un ottimo dosaggio della difficoltà, cosa che permetterà anche ai giocatori più esperti di divertirsi per un po'.

Bio Massa

COMMENTO



Non è che abbia mai fatto salti di gioia per la Walt Disney ma devo dire che ero rimasto favorevolmente impressionato da questo film. E' stato allora con molta curiosità che ho provato la prima volta questa cartuccia. Beh ragazzi, dietro a una bella grafica, dettagliata, colorata e ben animata, si nasconde un platform che più platform non si può: un vero inno alla totale mancanza di inventiva. Non c'è un solo spunto degno di nota, tutto sa di già visto. Il gioco poi, più che una questione di riflessi, è una questione di memoria poiché alcuni passaggi è impossibile passarli la prima volta senza perdere energia. Ci si ritrova così a provare e riprovare fino a che non si trova il modo di passare. Forse a voi queste cose piaceranno ancora ma come fate a non esservi ancora stufati di giocare platform sempre uguali l'uno all'altro?

Puck



La Bestia sull'orlo del precipizio...

GRAFICA 82
▲ Veramente strabiliante, d'altronde dalla Disney non ci si poteva che aspettare una realizzazione di ottimo livello

SONORO 66
▼ Lascia un po' la sensazione di monotonia durante tutto il gioco e comunque non collabora per niente a ricreare l'atmosfera

GIOCABILITÀ 75
▲ Non è difficile imparare a giocare, in fondi di questi giochi ce ne sono decine!

LONGEVITÀ 70
▲ La difficoltà è ben dosata, e solo in pochi punti il gioco può risultare frustrante
▼ L'originalità dove è finita? Qui è sempre la solita pizza!

GLOBALE 70
Un buon gioco, ma che ripercorre la strada, strausata, dei platform game. La totale mancanza di originalità ne condiziona il rendimento

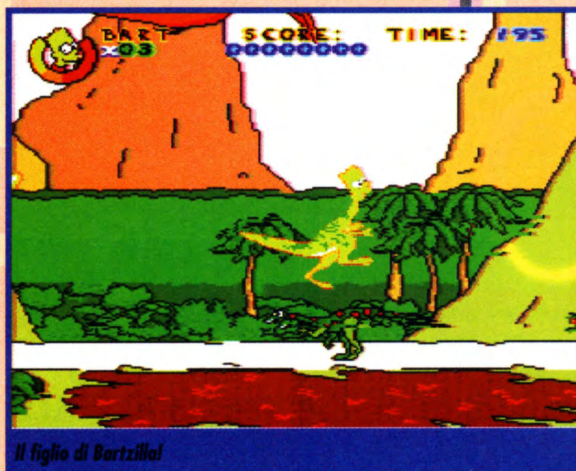
VIRT
BA



Poteva il ragazzino con la pettinatura da scontrino fiscale, Bart Simpson, restare insensibile al fenomeno più di moda del momento (la realtà virtuale)? Certo che no! L'occasione per catapultarsi in questo mondo strabiliante gli viene data da una fiera scientifica scolastica in cui, oltre a esperimenti assai poco seri, c'è anche un interessante baraccone che promette esperienze virtuali eccezionali. Il prode Bart non si sottrae certo a questa emozionante avventura e viene subito imbragato alla macchina, una via di mezzo fra una ruota delle torture e una sedia elettrica. E' il momento di partire per uno dei sei viaggi virtuali che la macchina vi offre, quale però scegliere? Per togliervi dall'imbarazzo la macchina si trasforma in una ruota della fortuna e a seconda di dove punterà la testa nel momento in cui vi fermerete, verrà decisa la vostra destinazione. La casualità fa sì che non ci sia una sequenza fissa in cui vanno affrontati gli schemi ma è indispensabile finirli tutti perché Bart faccia un ritorno quantomeno indolore dai suoi viaggi ai confini della realtà (virtuale naturalmente).



Ehi! Dove sono i calzini da ciucciare?



Il figlio di Bartzilla!

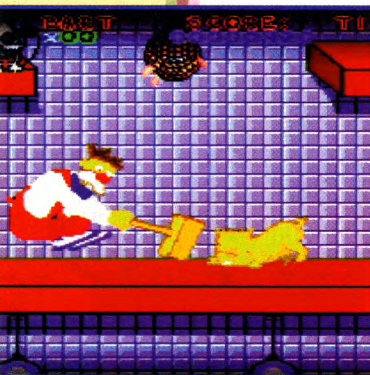


FOTO DI CLASSE

E' il giorno della foto di classe e il buon Bart decide di fare un po' di scherzi ai suoi compagni. Si sistema così davanti alla scuola armato di pomodori e si prepara a combinare un po' di pasticci. Lo schermo (in 3D) è piuttosto semplice e tutto quello che dovrete fare è regolare la forza, la direzione e soprattutto il tempo del tiro per beccare solo i vostri compagni e non qualche altro malcapitato che passava di lì.

ACQUA

Questo schema vede Bart impegnato in una emozionante serie di scivoli acquatici (realizzati con uno squallidissimo 3D). Non poche però sono le difficoltà che lo aspettano lungo la discesa: grassoni, squali, sommergibili. Come se questo non bastasse dovrete anche trovare la strada giusta perché altrimenti la vostra corsa in scivolo finirà in modo poco piacevole.



Cosa vi avevo detto? Ecco la famosa zoomata... che roba, eh?



L'allucinazione continua: il poppante Bart compie



Beh, non è che Bart non fosse già abbastanza porco prima...



Ben Hur incontra Bart Simpson...



CYBERBART

In questo viaggio il nostro amico viene catapultato in un futuro postatomico che lo vede, come un piccolo Mad Max, affrontare i nemici a cavallo della sua moto. Questo è l'unico schema che utilizza il Mode 7 in quanto la vostra corsa, in cui dovrete anche pestare gli avversari per salvarvi la pelle, è tutto in 3D.

TUAL
ART



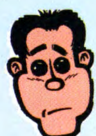
JURASSIC BART

Chi ha pensato questo livello doveva proprio essere sotto l'effetto di strane sostanze stupefacenti. Il nostro Bart è stato infatti trasformato in un dinosauro e dovrà affrontare tutti i vari personaggi, fra cui i suoi familiari, che gli danno la caccia per salvarsi dall'estinzione. Lo schema è strutturato come un platform che vi vedrà impegnati in una scalata verso la vetta di un monte.

PRIMI PASSI

Il giovane Simpson viene riportato indietro nel tempo a quando aveva pochi mesi di vita. Era già piuttosto vivace e così eccolo scappare dalla culla e iniziare a piroettare su alberi e fili del bucato cercando la tanto sospirata indipendenza. 'Sti giovani d'oggi!

COMMENTO



Quando ho visto il ghigno satanico di Paolo mentre mi porgeva la cartuccia da recensire, capii che il futuro non mi riservava nulla di buono ma mai e poi mai mi sarei aspettato di dover affrontare una simile schifezza! A parte il fatto che i Simpson li odio (mi è piaciuta solo la puntata in cui Bart si cimentava nel mio sport preferito: il minigolf) la realizzazione tecnica di questo gioco è veramente orribile. In nessun caso la grafica è realizzata con cura e sul sonoro è molto meglio stendere un velo pietoso. I vari sottogiochi dimostrano un certo sforzo di inventiva ma non ce n'è uno solo a cui si possa dare la sufficienza. Quello realizzato meno peggio è quello in moto, l'unico che usa il Mode 7, ma anche lì la velocità d'azione è veramente bassissima. Se vogliamo trovare anche lo schema peggiore io darei un parimerito fra quello dei maiali (un platform veramente urfido e surfido) e quello degli scivoli acquatici, in cui il 3D è fatto così male da far rimpiangere un Commodore 64. Cosa volete che aggiunga? L'unica cosa che può giustificare l'acquisto di questa cartuccia è il masochismo!

Puck

PORKY'S

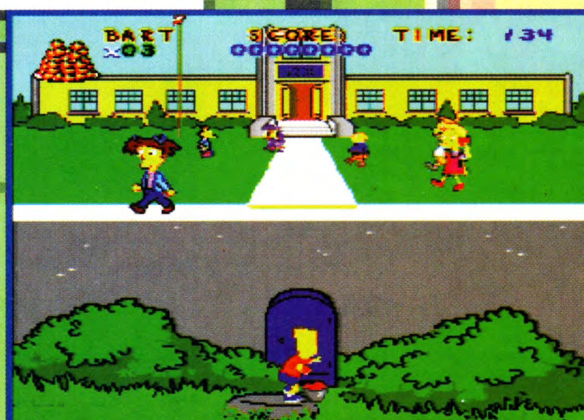
Qui si raggiunge veramente il ridicolo e il nostro eroe viene trasformato in un porcellino e condotto nel macello di Krusty. La sua missione, che si svolge ancora in uno schema platform, vi vedrà impegnato a liberare i vostri simili cercando di non fare la fine dell'insaccato.

COMMENTO



Ah, Ah, Ah... che schifo di gioco! Chi mai può aver prodotto un simile obbrobrio? Fammi andare a vedere... Come??? Gli stessi programmatori di **Mortal Kombat**!!! No, non ci posso credere. L'avranno fatto realizzare ai loro fratelli scemi, oppure odiano così tanto Bart Simpson da volerlo stroncare con un videogioco bruttissimo. L'unica cosa di tutto il gioco che si salva è il sonoro, che presenta alcuni (poche a dir la verità) frasi digitalizzate, con le voci dei protagonisti della serie americana. Per il resto buio completo: pessima grafica, divertimento inesistente, tristezza che trabocca da ogni angolo del gioco. Mettiamola così: se non ci fossero giochi così brutti non si potrebbero neppure apprezzare i capolavori.

Simon



Dopo aver effettuato il lancio, lo schermo zoomerà seguendo la



CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	MULTIEVENTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 50
▲ Qualche tocco di umorismo alla Simpson sparso qua e là
▼ Sprite mal definiti e con pochissimi colori. Animazioni squallide e scrolling orridi

SONORO 55
▲ Simpatiche frasi digitalizzate
▼ Musiche di accompagnamento in stile Dario Argento: da incubo!

GIOCABILITÀ 40
▲ Personalmente mi diverto a lanciare pomodori ma solo perché sono scemo
▼ Tutti gli eventi sono decisamente monotoni e senza un minimo di appetibilità

LONGEVITÀ 20
▼ Io ci ho dovuto giocare una giornata intera solo perché Paolo mi ci ha costretto non vedo però perché voi dobbiate perderci su più di un minuto

GLOBALE 33
33... Come i trentini che entrarono a Trento trotterellando. E si divertirono molto di più loro di chiunque abbia avuto la sfortuna di cimentarsi in questo gioco

PIRA
OF DARI

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Lontani sono i tempi in cui i vascelli con la bandiera nera solcavano i mari in cerca di tesori, ma grazie a quei prodigi della tecnica chiamati videogiochi, oggi potete imbarcarvi in una avventurosa missione attraverso i sette mari, carichi di misteri, tesori e pericoli. Pirates of Dark Water non è altro che un beat'em up ad ambientazione fantasy che si ispira chiaramente a tutto quel filone di videogiochi alla Golden Axe. Dopo aver scelto il vostro personaggio, vi troverete subito nella bagarre del combattimento: dovrete, infatti, affrontare numerosi nemici pronti a farvi la pelle pur di non lasciarvi trovare i tanto agognati tesori. Il gioco è diviso in otto missioni, la prima delle quali, introduttiva, vi permetterà di recuperare una importantissima bussola magica, mentre negli altri sarete alla ricerca di preziosissimi tesori. Se avete sempre desiderato mettervi una benda nera sull'occhio e solcare i mari con un pappagallo che vi deposita escrementi sulla spalla, beh, siete proprio strani ma forse questo gioco vi permetterà di calarvi per un po' di tempo nell'affascinante mondo dei pirati.







Buttate i nemici dentro quel fossato! Da più di sei metri e venticinque fa tre punti!



Il Ponte della Morte!



Per far colpo su una ragazza, squarterei qualsiasi cosa...



Un nemico particolarmente maleducato dà le spalle al

E SE FACESSIMO PARAGONI?

La mamma da piccolo, mi ha insegnato a non fare paragoni: qualcuno infatti si potrebbe offendere. Ma siccome la tentazione di paragonare questo gioco a Golden Axe è troppo forte, non posso resistere. Golden Axe è ormai un titolo datato ma esce comunque vincente da questo paragone. Pirates infatti risulta essere dannatamente ripetitivo e con un minor numero di varianti rispetto al suo ispiratore. Meno mosse (non ci sono i colpi magici), meno nemici, minor varietà in generale. In definitiva meno divertimento.



Ioz prova il fendente mentre tre sconosciuti scivolano su altrettante bucce di banana



...ATES
...K WATER



Un livello... grottesco, ahahah, eheheh...



Per accaparrarsi dei viveri bisogna catapultarsi sotto quel masso penzolante...





CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

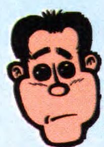
QUEI SIMPATICONI DEI PIRATI

Nella vostra avventura affronterete diversi tipi di nemici che però, e qui sta la pecca del gioco, si comportano praticamente tutti nello stesso modo e quindi possono essere battuti con pochi facili accorgimenti. Se riuscite, soprattutto con quelli grossi, non affrontateli di fronte ma avvicinateli dall'alto o dal basso, avranno così meno occasioni per colpirvi. Sfruttate inoltre gli elementi del paesaggio per liberarvi di loro. Cercate di farli cadere nei fossati oppure nelle fiamme o sugli spuntoni, risparmierete così un mucchio di energia preziosa.

LA STORIA FINITA

Pirates presenta un'altra grave pecca che consiste nell'estrema facilità con cui si finisce. Già alla prima partita sfruttando i crediti ero arrivato oltre metà gioco. Infatti proseguendo coi livelli i nemici sono sempre quelli e le maggiori difficoltà si incontrano quando si deve saltare in corsa, i comandi piuttosto ruvidi rendono questa operazione piuttosto difficile. Anche i guardiani di fine livello non solo particolarmente ostici e, una volta individuato l'inevitabile, e fin troppo evidente, punto debole sarà uno scherzo liberarvi di loro.

COMMENTO



O il livello generale dei giochi si sta abbassando oppure il buon vecchio Paolo si sta vendicando per le umiliazione che gli ho inflitto a **J-League**. E' da un po' di tempo che mi rifila giochi mediocri e questo **Pirates** è forse uno dei migliori, dovreste vedere che roba **Virtual Bart**. Tornando nel seminato, questo gioco è uno squallido clone di **Golden Axe** e, pur essendo uscito diversi anni più tardi, gli è inferiore. Le mosse sono molto limitate, i controlli sono scomodi e i nemici (e in generale tutto il gioco) soffrono per la poca varietà. La grafica in se stessa non sarebbe male ma è animata in modo molto scattoso. L'azione è molto frenetica e palpitante ma la già citata mancanza di varietà, e una certa facilità, vanificano il poco divertimento delle prime partite. Poco migliora anche se giocate in due.

Puck

COMMENTO



Non posso che sottoscrivere in pieno ciò che ha già detto Puck. Mi chiedo come le software house possano sperare di vendere giochi di una qualità così mediocre. Non è che tutto sia da buttar via ma ormai il livello dei prodotti in circolazione è così alto da far sembrare ridicolo un gioco che poi qualcosina di positivo ha. Se vi piacciono i giochi del genere potreste trovarlo anche divertente le prime partite ma, in rapporto a quello che costano oggi le cartucce, non è una spesa che valga la pena di fare.

Paolo



Il Codino più famoso del Medio Oriente semina il panico in un villaggio...

GRAFICA 70
▲ Alcuni spunti divertenti e qualche personaggio ben realizzato
▼ Poca varietà e diverse particolari mal realizzati

SONORO 80
▲ I commenti musicali sono molto curati e di atmosfera...
▼ ...peccato che dopo pochi minuti inizino a diventare veramente insopportabili

GIOCABILITÀ 70
▲ Il classico gioco con giocabilità da coin-op: appena schiacciate start siete in grado di fare tutto quello che il gioco vi offre
▼ Controlli problematici

LONGEVITÀ 50
▼ Non trovo un buon motivo per continuare a giocare a questo gioco dopo un paio di partite: è facile, noioso e monotono

GLOBALE 59
Un gioco mediocre che non ha nulla di realizzato come si deve.

WARL

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Per quelli di voi che abitano a Milano o in zone limitrofe, il Dylan Dog Horror Fest era un'ottima occasione per fare il pieno di film dell'orrore e del mistero che, nella maggior parte dei casi, sarebbero stati snobbati dal grande circuito cinematografico. Uno dei film di punta dell'edizione del 1993 era appunto Warlock. La trama è piuttosto banale: un demone risorge dagli inferi in occasione di un'eclisse e voi, un potentissimo mago, per giunta piuttosto belloccio e vestito come un vero ganzo degli anni '90, siete l'unico in grado di rispedirlo all'altro mondo. Detto questo, il gioco vi vedrà impegnati in una serie di livelli piattaformici di ambientazioni piuttosto diverse, per recuperare delle fantomatiche pietre in grado di debellare il vostro diabolico rivale. Inizialmente la vostra unica arma di difesa è un potente sparo di energia che liberate dalle vostre mani; col proseguo dell'avventura potrete acquistare dei poteri speciali, che durano però ben poco tempo, ma che vi risolveranno un sacco di problemi. L'energia, rappresentata dalla vostra immagine nella parte alta dello schermo, non viene intaccata quando cadete in ostacoli come burroni e laghi, potrete così ripetere all'infinito questo tipo di errori (che però vi costringono a ripartire dall'inizio del livello). Quello che veramente intacca la vostra energia è il contatto con i nemici: ricordate bene che pur avendo molta energia avete in definitiva a disposizione una vita sola!









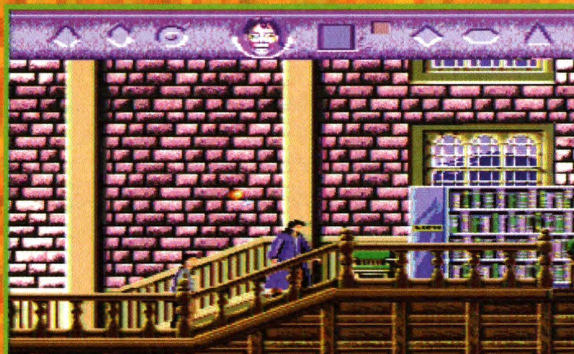
GIRA LA PALLA

Durante tutta la vostra avventura, sarete fedelmente seguiti da una pallina che vi svolazza intorno. Questo simpatico oggettino, apparentemente inutile, nelle vostre mani di mago può diventare molto utile. Ve ne potrete infatti servire per raccogliere le icone che vi consentono di avere poteri speciali. State attenti però: queste icone non sono sempre visibilissime e posizionate a volte in luoghi pericolosi.



LE APPARENZE INGANNANO

In alcuni livelli, come il primo, vi trovate ad aggirarvi in mezzo a gente apparentemente normale: non fidatevi! Senza che abbiate il tempo di reagire potrebbero trasformarsi in mostri. Visto che non venite penalizzati anche se liquidate qualche povero innocente, vi conviene eliminare tutto quello che vi capita a tiro, anche se ha un aspetto mite e indifeso.



LOCK





CASA PRODUTTRICE
TRIMARK INTERACTIVE

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Warlock, per ambientazione e per schema di gioco, mi ricorda molto un altro titolo di ispirazione horror: **Dracula**, la conversione del film. In entrambi i giochi l'azione è piuttosto diluita e viene posta in evidenza la prontezza di riflessi e la precisione. La grafica è realizzata con discontinuità: alcuni schermi, come il primo, hanno dei fondali stupendi e degli sprite ben realizzati, altri sono grossolani e mal definiti. Il gioco in se stesso poi è piuttosto noioso, l'azione è sempre ripetitiva e alcuni passaggi, particolarmente complicati, rischiano di rendere il gioco frustrante. Il gioco seguirà probabilmente la sorte del film: visto da pochi, piaciuto ad ancor meno gente. Non è che **Warlock** sia orrendo, come dimostra il voto che gli abbiamo dato, ma è uno di quei prodotti che, pur non essendo disgustoso, non riesce proprio a piacere veramente.

Puck



COMMENTO

Avevo visto il film di sfuggita al Dylan Dog Horror Fest dell'anno scorso e mi sono stupito che ci sia qualche pazzo disposto a convertire un film del genere in videogiochi. Il clima horror-thriller non è per niente reso bene dal gioco, che scorre via lento e monotono per tutto il suo svolgimento. La grafica non è affatto male, e dimostra una certa cura generale che è stata usata nella realizzazione. Se però devo dire la verità su questo gioco, pur avendovi trovato diversi lati positivi e ben fatti, mi fa proprio cadere in catalessi. **Warlock** non ha ritmo, non riesce ad acchiappare l'attenzione del giocatore e si finisce così col trovarlo ben presto noioso, dimostrazione di problemi in fase di studio del gioco e non tanto in quella di realizzazione.

Fabio







GRAFICA 79

▲ Ben realizzata, alcuni fondali e sprite dimostrano veramente buone qualità da parte dei grafici
▼ Visivamente non è abbastanza atmosferico

SONORO 68

▲ L'unico aspetto di **Warlock** che cerca di creare quell'ambiente stile film che permette al giocatore di calarsi nel gioco

GIOCABILITÀ 60

▲ Le azioni principali sono elementari e dopo poche partite avrete piena padronanza del personaggio
▼ Problematico il controllo della palla

LONGEVITÀ 50

▲ Anche se con picchi piuttosto elevati, la difficoltà è ben dosata per tutto il gioco
▼ **Warlock** è di una noia mortale e molto presto vi stancherete di giocarlo

GLOBALE 68

Una discreta conversione di un film di scarso successo. Sorte a cui sembra destinato anche questo gioco

KIKIK

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

KiKiKaiKai è sicuramente il gioco che possiede il titolo più bistrattato dell'universo. Da quando è spuntata, anni e anni or sono, la versione da sala giochi, ne sono state editate tre diverse versioni per console ma tutte e quattro sono accomunate dal fatto che ognuna di esse è stata pubblicizzata coi nomi più disparati e fasulli: KiKiKaKi, KiKiKaTai, KiKiKIKai, KiKiTaKai e via discorrendo. Il singolare nome che caratterizza il presente gioco non è tuttavia frutto di qualche mente malata con gli occhi a mandorla ma significa letteralmente "Mondo di stranissime apparizioni misteriose". Già, il tutto in dieci lettere. Eh, miracoli della tecnologia del Sol Levante...





Roberto Baggio inizia la preparazione per le qualificazioni europee col suo amico Buddha...



TANUKI: letteralmente è "il Tasso Ingannatore". E' il fido tasso che già compariva nella precedente versione del presente gioco, solo che questa volta si dimostra ancora più fedele seguendovi anche se scegliete di giocare in singolo. Voi, dal canto vostro, lo sfrutterete più che bene. Oltre che dare le solite scudisciate, che in pratica hanno la stessa funzione dell'Azusayumi di Itako, il simpatico tasso potrà essere preso dalla stessa Itako e lanciato contro gli avversari, tecnica che risulterà essenziale soprattutto durante gli scontri con i meganemici di fine livello. Tanuki tuttavia possiede una grande peculiarità (perché pensate che in Giappone venga chiamato Tasso Ingannatore?): può infatti assumere le sembianze dei tizi che man mano incontra. Questo significa che lo sprite di Tanuki può mutare in diversi altri sprite e fruire di tutte le caratteristiche che questi offrono, energia, velocità, potenza, armi eccetera. Nel caso in cui, al comando della giovane Itako, vogliate fruire delle potenzialità offerte dall'essere di cui Tanuki ha appena preso le sembianze, dovrete semplicemente capottarvi sul cranio del medesimo onde provocare una fusione mentale che vi farà entrare nel corpo di questo ultimo. Come metodo di commutazione non c'è male vero? O forse c'è male...

ITAKO: letteralmente significa "Sciamana cieca che comunica coi morti" (sempre per la serie che geni gli orientali). E' il personaggio principale di **Kikikaikai**. In sostanza è una piccola apprendista esorcista che si trova a dover affrontare una banda di spiriti malvagi armata unicamente di carte bianche simili alle normali carte da gioco ma in realtà ricettacolo dei vari spiriti (ovvero i Gohei) nonché del fido Azusayumi. I Gohei svolgono in pratica il compito di colpire gli avversari da distanze ragguardevoli e possono essere incrementati di potenza (le carte aumentano di dimensioni). L'Azusayumi è l'arcinoto bastoncino di legno della Itako, da cui penzolano alcune striscette di carta ritagliate. Lo ricorderete sicuramente in mano a Sakura nella serie televisiva di Lamù. Questo tipo di arma serve a colpire i nemici nelle immediate vicinanze ma è anche utilissimo come arma di difesa in quanto, se sventolato al momento opportuno, elimina i colpi a distanza degli avversari. Itako questa volta può servirsi del suo fido amico in modo poco ortodosso, come vedremo di seguito.



Ma proprio io dovevo fare le dida di Kikikaikai? Chi le conosce le leggende giapponesi? Cos'è quella specie di Teddy Raxpin con una bottiglia di saké in mano? Pierfrancooooo!!!!!

AIKAI

POCKY & ROCKY 2



Non sembra il bambolotto di "La Bambola Assassina"?



Mio Dio, è davvero una bambinella a provocare tutto questo?

ONI: avete presente i beoti con un occhio che si buttano giù dai muri come se fossero antani?

KANNUSHI: è un sacerdote shintoista facilmente riconoscibile dall'abbigliamento e dalla bella testina pelata nonché dal famigerato rosario da centootto praline. Di dimensioni ragguardevoli e di enorme potenza ma lento come un muflone di San Giuliano. Anche questo tizio può passare sotto il vostro diretto controllo tramite una delle trasformazioni di Tanuki.

TENGU: e questi chi se li dimentica dopo aver visto, come sempre, Lamù? Sono dei corvacci con le ali a volte bianche o la barba, il cappellino, i sandali e un ventaglio. Teoricamente il loro compito originario dovrebbe essere quello di guidare l'asceta verso la solitudine della vetta di una montagna sacra ma qui non fanno altro che rompervi le scatole svolazzandovi in testa e prendendovi a ventagliate in faccia. Fanno parte della cerchia degli esseri in cui il fido Tanuki può tramutarsi.



L'immancabile negozio! Il capitalismo si diffonde nei videogiochi a vista d'occhio!

IKIRIYO: letteralmente è "lo spirito malevolo dei vivi che si espleta tramite apparizioni spettrali". Sono in pratica quei fantoccini a forma di nuvola con un triangolino di carta in testa (che serve a nascondere il "corno della gelosia", ti credo che sono malevoli...). Sono particolarmente fetenti perché svolacchiano normalmente per lo schermo ma appena vi si avvicinano cambiano improvvisamente traiettoria e velocità e vi schizzano addosso come mufloni impazziti.

La mappa dei livelli di Kiki 2



INARI: sono le piccole volpi bianche, messaggere del dio della risaia, il Ta no Kami. Proseguite nel gioco e ve le vedrette lanciare da una bambola di Okiku tramutata in un megamuflone da apocalisse.



E vai di megabomba!



Alla vostra sinistra, potete vedere una delle trasformazioni dei

MA QUELLO E' IL MASSO DI OBELIX

Alcuni stage di questa nuova versione di **Kikikaikai** non sono totalmente lineari: già il primo livello, ad esempio, propone un bivio, anche se entrambe le strade portano comunque al cospetto del beotone di turno. Vi sono percorsi che tuttavia sono in grado di agevolarvi la vita: come distinguerli? Semplice, essi sono contrassegnati dagli Shimenawa (ah, ecco, ora ho capito! NdPaolo). Sono delle corde di paglia intrecciata che delimitano uno spazio sacro. Le troverete, per esempio, su alcuni massi nelle vicinanze di ruscelli, ponti o sul limitare del percorso, legati a massi di pietra dalla forma appuntita, più o meno come quello che Obelix soleva portarsi dietro (rimembrate?). Durante il percorso è possibile visitare stanze segrete e negozi: nel primo caso è necessario essere in possesso delle giuste chiavi per aprire i lucchetti dorati che sbarrano le porte, nel secondo basta lanciare una monetina. Nei negozi potrete riacquisire energia oppure tutta una vita, nonché armature di diversa possenza e altri gadget ed ammennicoli vari. Naturalmente il fido Tanuki sarà sempre alla porta ad aspettare i vostri comodi.



E vai di megabomba! (parte 2°)



SHINOBU: è una pestifera ragazzina ninja vestita di un costumino verde e armata di Shuriken sino ai denti. Anch'essa può essere soggetta alle terribili imitazioni di Tanuki.

MUENBOTOKE: spiriti dei morti inquieti: ne è testimonianza il mostro di fine primo livello.

MOMOTARO: ne troverete parecchi per strada: una pesca può apparire innocua ma in realtà contiene un neonato con la tutina color pesca appunto.

KAMIKA: in Italia verrebbero denominati fuochi fatui. Sono in pratica delle fiammelle che se ne svolazzano allegramente in gruppi di quattro o cinque e che, se colpite nella totalità del loro numero, lasciano ricadere bonus quali monete, armature o incrementano le dimensioni della vostra arma di offesa.



LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO

All'inizio della fase di gioco vi appariranno i sette santoni nipponici che già si incontravano nella precedente avventura. Che vogliono? Semplicemente farvi prendere confidenza coi comandi, attraverso una serie di sei prove che hanno proprio lo scopo di mettervi al corrente di tutte le possibilità offerte dalle vostri incredibili doti di esorcista. All'inizio non dovrete far altro che cercare di raccogliere monete che un santone vi lascerà cascare dalla sua nuvoletta impiegando il minor tempo possibili. Poi, col pulsante Y, dovrete far fuori un determinato numero di fantasmini col triangolino della gelosia in fronte attraverso il solito lancio di carte, di dimensioni ordinarie. Stessa cosa anche successivamente, usando però il famigerato bastoncino con le strisce di carta (pulsante B) la cui funzione è stata precedentemente esaminata. Dopo tutto ciò ecco arrivare Tanuki, sempre sotto vostro diretto controllo: ora dovrete cercare di raccogliere i soldi che piovono dall'alto facendo lo slalom fra alcuni fantasmini senza farli venire in contatto con Itako e nemmeno con Tanuki (non è proprio facile...). Poi, col pulsante R, imparerete a prendere il vostro fido amico e a lanciarlo contro nemici di notevoli dimensioni come se fosse una palla da bowling.
Infine, col pulsante A, lancerete in aria Tanuki e lo farete ricadere proprio sul vostro crapone, ma attenzione a farlo solo dove compare il segnetto fluorescente con la scritta Gattai. Anche lo scopo di questa azione che potrebbe a prima vista sembrare "fuori di testa" è già stato precedentemente esaminato. Tutto completato? Bene, siete pronti per l'esorcismo contro tutti i demoni della vallata. A proposito: avete notato che quando Itako lancia Tanuki contro i mostri si mette ad urlare "Horà!"? No? Allora mi spiegate cosa c'entrerebbe la menzione di Jojo nel titolo del box?





COMMENTO



Devo ammettere che nutrivo seri dubbi sul fatto che un possibile remake di **Kikikaikai** potesse mantenere inalterato l'alto grado di divertimento che caratterizzava la prima versione ma, alla luce dei fatti, devo ricredermi. Questo non significa però che ciò che ci viene proposto sia una meraviglia sotto tutti gli aspetti. In più punti noterete infatti che le somiglianze con la precedente versione sono più che evidenti, soprattutto per ciò che concerne alcuni paesaggi ed alcune creature. Ma in fondo si tratta proprio di una reprise vero? Le innovazioni certo ci sono, come ampiamente testimoniato dai box appositi, le somiglianze pure. Morale? Passo obbligato per chi ancora non possiede la prima versione, acquisto da ponderare un attimino per tutti gli altri. Il gioco in se stesso è davvero bellissimo, altamente giocabile, con un fattore grafico curatissimo sotto ogni aspetto e divertentissimo da giocare sia in coppia che da soli, con Tanuki che vi segue fedelmente come una volpina gialla (chi vuol intendere intenda...). Anche le ottime colonne sonore sono sempre in tema con i motivetti della prima versione e così anche il livello di difficoltà e la lunghezza rimarcabile di alcuni livelli. Pensando però che molti possiedono tre versioni di **Street Fighter 2** non vedo perché non si possano anche possedere due versioni del presente **Kikikaikai** che sicuramente non è inferiore né dal punto di vista tecnico né tantomeno dal punto di vista del divertimento.

Char





COMMENTO



Penso che i giochi divertenti possano fare la felicità di chiunque e tutto si può dire del presente prodotto tranne che deluda le aspettative. Se poi sommate ad un elevatissimo livello di divertimento anche una qualità tecnica quasi impeccabile, converrete con me che rinunciare ad un prodotto come questo è davvero difficile. La varietà grafica è impressionante, come anche il carisma sprigionato dalla grande massa di creature e amenità varie che trasudano dallo schermo. Si, c'è da dire che in alcuni casi sono presenti rallentamenti tutt'altro che estetici (pecca, questa, che caratterizzava anche la prima versione del presente gioco) ma non appena viste le dimensioni di alcuni dei nemici di fine livello non ci farete neppure più caso. Il sonoro acchiappa di bella, coi classici motivetti orientaleggianti che si appiccicano incredibilmente bene all'atmosfera generale data dall'aspetto grafico. Il livello Easy ed i crediti gli conferiscono una difficoltà di modeste proporzioni ma la lunghezza dei livelli ed il numero di questi ne fanno sicuramente un prodotto dotato di buona longevità. In definitiva un gran gioco, anche per chi già si è sollazzato con la prima versione (a patto che, naturalmente, gli sia piaciuta).

Simon







CASA PRODUTTRICE
NATSUME

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 90

▲ Fondali suggestivi, vari e coloratissimi
▲ Sprite simpatici e ben disegnati
▼ Qualche rallentamento in caso di sovraffollamento dello schermo

SONORO 90

▲ Musiche decisamente suggestive sullo stile della prima versione ed effetti sonori generalmente di buon livello

GIOCABILITÀ 91

▲ Intelligentissimo lo stage iniziale di pratica che vi dà la possibilità di familiarizzare coi comandi
▲ Azione varia e massiccia dose di mostriciattoli

LONGEVITÀ 89

▲ Buono il livello di difficoltà
▲ Schermi lunghissimi e buon bilanciamento di difficoltà

GLOBALE 90

Grande reprise di un titolo di successo che mantiene virtualmente inalterate le grandi doti di simpatia, divertimento e la massiccia dose di giocabilità

SUPER FORMATION SOCCER '94





Effenberg indica la via del gol ai compagni (col dito medio?)...

Mondiali conclusi, vincitori e vinti se ne tornano a casa, chi più felice, chi meno. Eppure qualcuno, nostalgicamente, rimembra ancora i tempi in cui si facevano scommesse su quale software house se ne sarebbe uscita col titolo migliore in occasione dei mondiali. Beh, in un paio di mesi saranno stati editati una quindicina di diverse simulazioni calcistiche e cosa ne è emerso? Che la palma di miglior gioco di calcio è andata ad un prodotto che neppure implementava i gironi dei mondiali e neppure squadre nazionali, bensì unicamente le squadre del maggior campionato professionistico nipponico: la famigerata Japan League di cui fa parte ormai a pieno titolo anche il nostrano Sarubatore Sukirurachi (non ci crederete ma loro lo chiamano così). Che significa tutto ciò? Semplicemente che non è possibile che qualcuno pensi ancora di farla franca editando una simulazione calcistica dove l'unico aspetto interessante è costituito dalla presenza delle maggiori nazionali e dei gironi ufficiali dei mondiali...

CHE C'AVEMO ADDESSO? NNIU IORCHE?

Si, New York ma non solo. Nel senso che il presente gioco contiene tutte le squadre e i gironi del campionato mondiale testè conclusosi, ma non solo. Dal menu delle opzioni è infatti possibile selezionare quattro diversi tipi di competizione: Exhibition, World Cup, League e Tournament.

Exhibition: il solito modulo di gioco ad incontri singoli, da effettuare contro la macchina, uno o due avversari, in due contro uno o contro due oppure anche computer contro computer. E' possibile dilettarsi con squadre nazionali oppure con formazioni All Stars comprendenti giocatori scelti fra le varie nazionali mondiali. Le squadre nazionali vanno selezionate per continente: per l'Europa, l'Africa, il Sudamerica, l'America sono presenti tutte le nazionali partecipanti all'ultimo mondiale, per l'Asia sono presenti Arabia Saudita e Giappone. E' anche possibile dilettarsi direttamente in una sfida a rigori selezionando una delle varie nazionali in modo analogo alle altre sfide.

World Cup: non è neppure il caso che vi spieghi di cosa si tratta. Squadre e gironi sono, naturalmente, quelli ufficiali.

League: le squadre da selezionare sono sempre nella rosa di quelle valide per il modulo Exhibition (All Stars a parte). Si può decidere a piacimento numero e nazionalità delle squadre partecipanti. A questo punto è possibile selezionare per ognuna di esse il metodo di controllo: Computer, Player 1, Player 1 e Player 2 e via dicendo. Attenzione a non fare i furbi selezionando più volte Player 1 perché, dato l'ordine casuale degli scontri, potreste ritrovarvi a giocare contro voi stessi il che può certo essere di grande facilitazione ma non proprio divertente. Nel modo League gli scontri prevedono una classifica a punti.

Tournament: ultimo dei quattro modi. Numero, selezione e assegnazione delle squadre si svolgono in modo analogo al precedente League ma questa volta si ha una serie di incontri ad eliminazione diretta sino ad arrivare alla finale e all'agognato trofeo.

Nell'apposito menu delle opzioni è possibile, inoltre, selezionare la durata degli incontri, variabile da uno a quarantacinque minuti di gioco. E' possibile inserire o meno i supplementari, scegliere se far vincere la prima squadra che segna dopo il termine dei tempi regolamentari, scegliere se andare ai rigori o meno. I calci di rigore vengono inquadrati in semisoggettiva alle spalle del giocatore che tira. Il metodo di gestione di tiri e parate è il più classico.



Germania-Italia: una classica di tutti i tempi (supplementari)...



Dopo il passaggio di Papadopulous, su rilancio di Aristoteles, il tiro di Onassisssssss!!!!!!



L'agente 006, infiltratosi nelle file della Germania, segna il gol decisivo per i tedeschi



Ma perché i giocatori si intriscono quando uno effettua una rimessa laterale?





Sotto i nomi in giapponese si nasconderanno i nomi reali dei giocatori?

Super Formation SOCCER94

PRESS START BUTTON

© HUMAN 1994

CASA PRODUTTRICE
HUMAN

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

GOLIGOLIGOLIGOLIGOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL

In **SFS94** è possibile usare tutti e sei i pulsanti del pad e fruire dell'effetto nei tiri. Pulsante Y: spallate se non si è in possesso del pallone, oppure passaggi diretti ai compagni contrassegnati dal triangolino sul cranio in caso contrario. Pulsante B: scivolata oppure tiri medioalti. Pulsante A: ancora scivolata, nonché tiro rasoterra di media potenza. Pulsante X: tiri molto alti e decisamente lunghi, coi quali è possibile segnare persino da centrocampo! Punizioni e calci d'angolo (nonché rimesse del portiere) vengono controllate fissando dapprima la direzione tramite apposita barretta e selezionando di seguito il tipo di tiro a cui, ovviamente si può imprimere effetto a piacimento, a volte persino troppo visto che la palla potrebbe tendere a tornare indietro come un boomerang.

COMMENTO



Reputavo **Super Formation Soccer 2** un buon titolo calcistico e, francamente, speravo che il suo seguito potesse apportare qualche miglioria di sorta al predecessore ma, a quanto vedo, picche. Peccato perché le premesse c'erano: quattro diversi modi di gioco, una lista di squadre nazionali da far paura, gironi ufficiali dei mondiali. Mah, ancora una volta tutto buttato al vento. La Human ha cercato di rendere l'aspetto grafico più serioso rispetto alla precedente versione ma quello che così ci ritroviamo è una cozzaglia di sprite che si muovono in maniera risibile su di un terreno che scorre in maniera assurda: più ridicolo di così è praticamente impossibile. I temi musicali sono vari e un pochino più carini dei predecessori ma, in quanto a effetti sonori, davvero non ci siamo. Che dire della giocabilità poi? Anche questa da ridere. No, non ci siamo, **Super Formation Soccer 2**, a questo punto, si dimostra nettamente superiore al qui presente seguito. Mi sa che il meraviglioso **J. League 94** si terrà la palma di miglior gioco di calcio per console moooolto a lungo, almeno fino a quando non verrà editato un suo seguito, sperando che non gli tocchi la sorte di questo.

Char

COMMENTO



Mi domando con che coraggio possano, alla Human, pensare di vendere il seguito di un gioco calcistico che peggiora sotto tutti gli aspetti rispetto al predecessore. Qui hanno cercato di allungare la profondità del campo per far sembrare il tutto più concreto e realistico, ma tra sprite e mera giocabilità ci hanno azzeccato poco. Per lo meno nel predecessore tutto era in tema: campo semi-tarchiato, omini semi-tarchiati e giocabilità abbastanza elevata. L'unica cosa che potrebbe convincere è per l'appunto il numero delle formazioni selezionabili nonché i quattro tornei, non dimenticando i diversi livelli di difficoltà. Questo potrebbe tenere vivo l'interesse per moltissimo tempo, a patto che riusciate ad accettare una giocabilità non proprio altissima.

Paolo



"Le lamelle delle nostre nuove Mazzuolator producono questi effetti di

GRAFICA 70
▲ Discreto lo scorrimento del campo...
▼ ...che tuttavia niente ha a che spartire con sprite goffi e animati in modo pietoso

SONORO 69
▲ Ogni squadra possiede un motivetto proprio e tutti sono orchestrati abbastanza bene
▼ In compenso gli effetti sonori fanno davvero rabbrividire

GIOCABILITÀ 65
▼ Scorrimento ed animazione potrebbero complicare un pochino il tutto
▼ Pensate che a metà campo esiste un punto da cui è possibile segnare sempre...

LONGEVITÀ 80
▲ Sicuramente l'aspetto migliore del gioco con le sue diverse competizioni ed un elevato numero di squadre
▲ Livello di difficoltà discretamente arduo

GLOBALE 71
Decisamente troppo poco per sperare di divenire un ottimo titolo calcistico, soprattutto pensando che il predecessore può sicuramente considerarsi migliore di questo

SI RINGRAZIA
HYPER GAMES PER LA CARTUCCIA

MORTAL K[OMBAT] II

Ritorna **Mortal Kombat** sul SNES e, questa volta, senza censure né modifiche atte a salvaguardare la morale e l'integrità mentale della società. Premetto subito che il gioco del quale ci stiamo accingendo a parlare non è, come molti avranno pensato inizialmente, la versione non censurata del famoso picchia-picchia, ma il seguito, **Mortal Kombat II.** Prima di proseguire, però, sarà bene lanciare un piccolo appello. Se, in questo momento, state leggendo queste pagine tra parenti e genitori, girate pagine molto discretamente, allontanatevi inventandovi una scusa qualsiasi e riprendete a leggere in un luogo più appartato. Insomma, per dirla breve, non vorremmo che qualche mamma troppo impressionabile, guardando le foto, non scambiasse Super Console per una rivista splatter. Come ho già detto, questa non è la versione non censurata del primo episodio, ma la conversione diretta del seguito, uscito nelle sale giochi qualche mese fa. Il gioco in se stesso rimane fondamentalmente il solito picchiaduro alla **Street Fighter II** ma, rispetto al precedente episodio, sono state apportate numerose modifiche. La prima riguarda la grafica del gioco, molto migliorata rispetto a prima: i personaggi, infatti, dopo la digitalizzazione sono stati ritoccati e adattati per soddisfare le varie esigenze. Il risultato sono personaggi nitidi, fluidi e animati perfettamente. La seconda modifica riguarda il numero dei personaggi, notevolmente aumentato rispetto al primo episodio. Sono ancora presenti Jonny Cage, Raiden, Liu Kang, Sub Zero, Scorpion ma sono scomparsi (o quasi) Sonya e Kano. Inoltre sono stati inseriti tra i combattenti disponibili il cattivo del primo episodio Shang Tsung, il misterioso Reptile e molte altre originalissime figure. Un'altra modifica fondamentale, questa volta però solo rispetto alla versione SNES del primo titolo, riguarda la censura che in **Mortal Kombat II...** non c'è!!! Evviva, squilli di trombe e rulli di tamburi, finalmente non dovremo roderci il fegato e cercare stranissimi cheat mode solo per poterci godere la componente splatter che ha reso famoso questo titolo. Infatti, anche nella versione casalinga, sono stati inseriti tutti gli elementi originali della versione coin-op, compresi gli sprizzi di sangue e scene cruente (come le pit fatality, tanto per fare un esempio).

Non è finita qui! Ci sono moltissimi altri elementi nuovi all'interno del gioco. Per alcuni vi lasciamo la sorpresa di scoprirli da soli per gli altri, invece, leggetevi i box e gustatevi le foto.

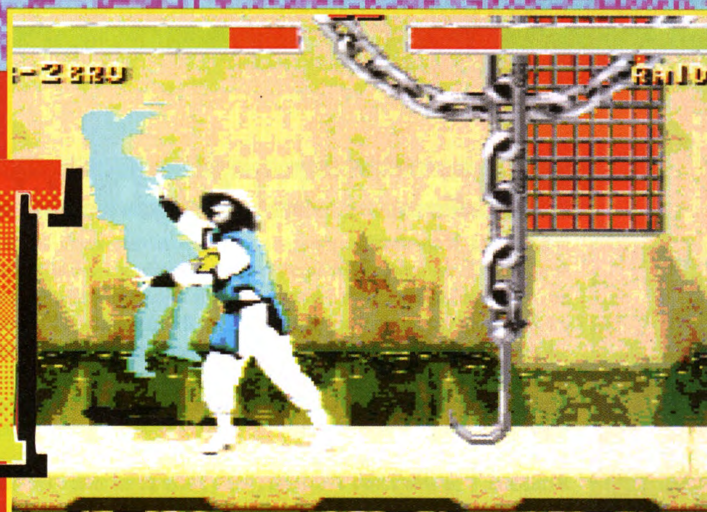






KOMBAT II















PERSONAGGI NASCOSTI

In **Mortal Kombat** era presente un personaggio nascosto, Reptile, il quale poteva essere solo affrontato come nemico realizzando due perfect nel Pit Stage e finendo l'avversario con una Fatality. Il tutto senza mai usare il tasto della parata. Questa misteriosa figura aveva a disposizione tutte le mosse (e le fatality) di Subzero e Scorpion ed era caratterizzato da una forza e una velocità senza pari. In Mortal Kombat II Reptile è diventato un membro attivo del gruppo, disponibile fin dall'inizio e con delle mosse speciali e fatality personali. Non preoccupatevi, però, perché i personaggi nascosti ci sono ancora e questa volta sono tre, Jade, Smoke e Noob Saibot.

Jade: Per trovare Jade dovete vincere il primo round dell'incontro precedente al punto di domanda senza mai usare né i pugni né la parata. Vi ritroverete nel Goro's Lair del primo episodio (ricordate?) a combattere contro Jade. Purtroppo questo trucco funziona solo nel modo a un giocatore.

Smoke: E' possibile trovare e combattere contro Smoke sia nel modo a uno che nel modo a due giocatori. Ogni tanto, quando colpite l'avversario con un uppercut, appare un beota che grida "Toasty!" verso di voi e poi scompare. Questo può apparire sempre durante un incontro o non comparire affatto. Se, però, state combattendo nel livello "The Portal", appena appare questa bieca figura, premete immediatamente Start e basso. Nel modo a due giocatori colui che premerà per primo il pulsante Start combatterà contro Smoke.

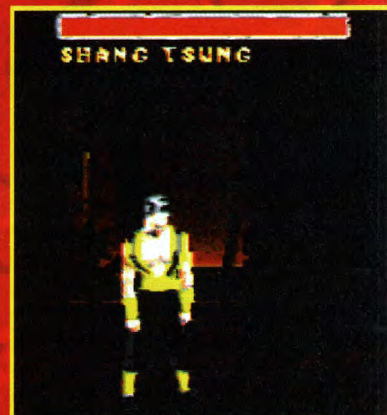
Noob Saibot: Per combattere contro Noob Saibot dovete vincere 50 incontri uno di seguito all'altro. Noob Saibot è un ninja vestito di nero, molto veloce ed estremamente difficile da sconfiggere.

FATALITY!

Sicuramente l'elemento che ha reso famoso **Mortal Kombat**. Le fatality non sono altro che il classico colpo di grazia da infliggere all'avversario. Infatti, dopo avere sconfitto l'avversario per due round apparirà la scritta Finish Him. A questo punto occorre realizzare una particolare serie di mosse alla giusta distanza. Se avrete fatto tutto correttamente, il vincitore ucciderà l'avversario in una scena che, nella maggior parte dei casi, risulta piuttosto cruda e spettacolare (guardatevi le foto e giudicate da soli). Non è finita. Oltre alle fatality caratteristiche di ogni personaggio, ci sono altre fatality comuni a tutti i personaggi. Queste sono le cosiddette Pit Fatality. Queste possono essere realizzate sono in alcuni stage (The Pit e Kombat Tomb) e per ogni personaggio occorre realizzare una combinazione particolare. E infine l'ultimo tipo di fatality, realizzabile solo nello stage "Dead Pool". Infatti è possibile far cadere l'avversario nella pozza d'acido verde in modo che ne rimanga solo lo scheletro. Questa volta, però, la tecnica per realizzare questa fatality è comune a tutti i personaggi. Quando appare la scritta Finish Him, infatti, vi basterà tenere premuti Low Kick e Low Punch insieme, avvicinarvi e sferrare un poderoso Uppercut.

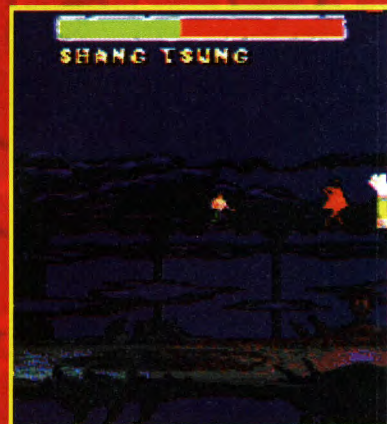
BABALITY!

Una delle novità presenti in **Mortal Kombat II**. Con questa tecnica, infatti, è possibile trasformare l'avversario in un... neonato. La procedura è identica a quella per le fatality, infatti, quando appare la scritta Finish Him, basta realizzare una combinazione differente per ogni personaggio e vedrete l'avversario trasformarsi in un bambino ancora in fasce, con tanto di ghe ghe e pannolino. Vi immaginate Subzero o Raiden da neonati? Attenzione però, perché per realizzare la babality, nel round decisivo, non dovete assolutamente usare né la parata né i pugni.



FRIENDSHIP!

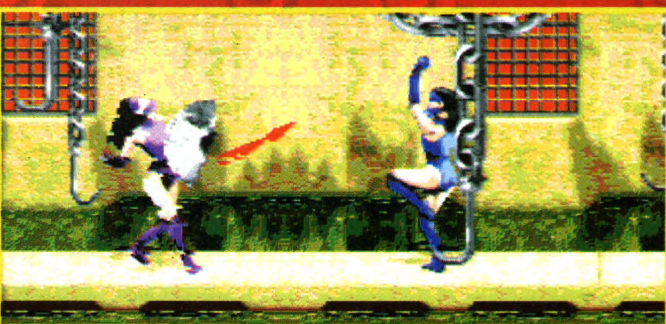
La seconda novità di **Mortal Kombat II** e, sicuramente, la più originale di tutte. Infatti, con questa, invece di finire l'avversario potete semplicemente offrire un simbolo della vostra amicizia esibendovi in un balletto o facendogli un regalo! La procedura è la solita delle Fatality e, anche in questo caso, vale il discorso fatto per le babality: non dovete usare né la parata né i pugni.



MORTAL WARRIORS

Ed ecco i personaggi. Ce ne sono dodici, tutti differenti uno dall'altro, con mosse speciali originali e incredibili fatality. Direi di passare subito alla descrizione di ognuno di essi nei rispettivi box, ma prima ecco una piccola legenda per quanto riguarda i pulsanti:

A - AVANTI
I - INDIETRO
S - SU
G - GIU'
LK - LOW KICK (Calcio Basso)
HK - HIGH KICK (Calcio Alto)
LP - LOW PUNCH (Pugno Basso)
HP - HIGH PUNCH (Pugno Alto)
BL - BLOCK (Parata)

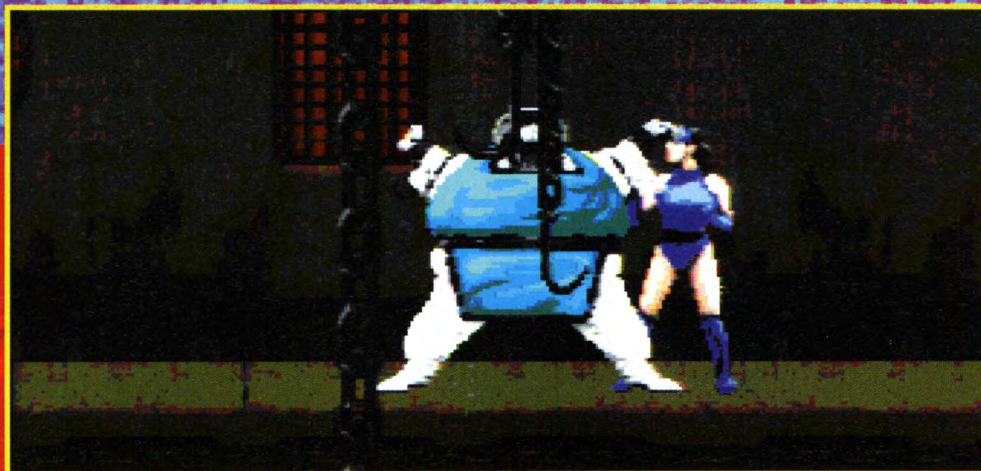










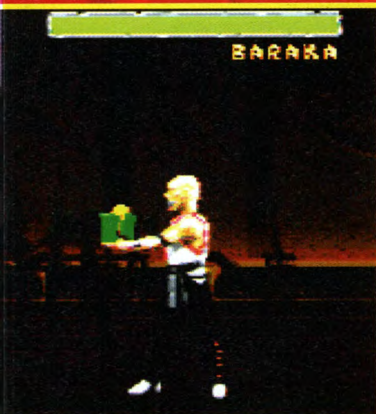


LIU KANG

L'eroe del primo episodio, dopo aver eliminato Shang Tsung e Goro aveva ristabilito l'onore del torneo. Ora che ha saputo che Shang Tsung è ancora vivo, è tornano a combattere, questa volta deciso a eliminare il diabolico signore una volta per tutte.



High Fireball - A, A, HP
Low Fireball - A, A, LP
Mid-Air Fireball - Saltate, A, A, HP
Flying Kick - A, A, HK
Bicycle Kick - Tenete premuto LK per cinque secondi.
Double Forearm - HP (vicini all'avversario)
MOSSE FINALI:
Dragon Morph - G, A, I, I, HK (vicini all'avversario)
Cartwhell Uppercut - Tenete premuto BL e ruotate il Joypad nel senso contrario alla direzione in cui siete rivolti.
Pit Fatality - G, A, A, LK
Babality - G, G, A, I, LK
Friendship - A, I, I, I, LK





REPTILE

Il personaggio misterioso del primo **Mortal Kombat**. Le sue sembianze umane nascondono un orripilante rettile la cui razza è scomparsa milioni di anni addietro.



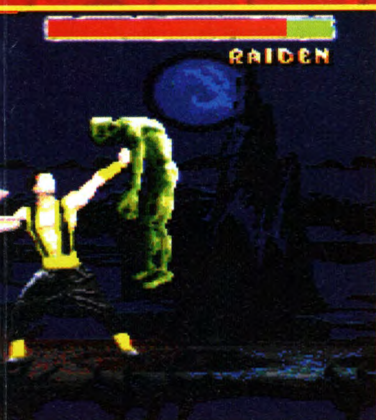
Slide - I+BL+LP+LK
Acid Spit - A, A, HP
Force Globe - I, I, HP+LP
Invisibilità - Tenete premuto BL, S, S, G, HP
MOSSE FINALI:
Head Food - I, I, G, LP
Invisible Decapitation - Diventate invisibili, A, A, G, HK (state vicini all'avversario)

JOHNNY CAGE

Reduce dal successo di **Mortal Kombat**, Johnny Cage ha deciso di girare un seguito ma per questo deve tornare a combattere nuovamente in questo sanguinoso torneo.



High Energy Bolt - A, G, I, HP
Low Energy Bolt - I, G , A, LP
Shadow Uppercut - I, G, I, HP
Shadow Kick - I, A, LK
Castrazione - LP+BL (vicini all'avversario)
Stomach Jab - HP (vicini all'avversario)
Axe Kick - HK o LK (vicini all'avversario)
MOSSE FINALI:
Torso Removal - G, G, A, A, LP (vicini all'avversario)
Multiple Decapitation - A, A, G, S (vicini all'avversario)
Pit Fatality - G, G, G, HK
Babality - I, I, I, HK
Friendship - G, G, G, G, HK









SUBZERO

Un altro reduce del primo episodio. Infatti, dopo aver fallito la prima volta, Subzero ha saputo che Shang Tsung è ancora vivo e per questo ha deciso di partecipare nuovamente al torneo.



Freeze - G, GA, A, LP
Ground Freeze - G, GI, I, LK
Slide - G+BL+LK+LP
MOSSE FINALI:
Freeze & Shatter - A, A, I, HK (lontani dall'avversario), A, G, A, A, HP (vicini all'avversario)
Snowball - Tenete premuto LP, I, I, B, A (lontani dall'avversario)
Pit Fatality - G, A, A, BL
Babality - G, I, I, HK
FriendShip - I, I, G, HK



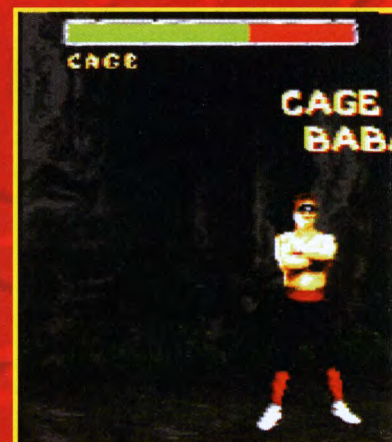




SHANG TSUNG



Il cattivo del primo episodio. Questa volta però è deciso a vincere il torneo e riacquistare il suo potere perso in precedenza. Naturalmente non è mutata la sua abilità di trasformarsi nei vari partecipanti del torneo.
TRASFORMAZIONI:
Liu Kang - I, A, A, BL
Kung Lao - I, G, I, HK
Johnny Cage - I, I, G, LP
Reptile - Tenete premuto BL, S, G, HP
Subzero - A, G, A, HP
Kitana - Premete BL rapidamente
Jax - G, A, I, HK
Mileena - Tenete premuto HP per qualche secondo
Baraka - G, G, LK
Scorpion - Tenete premuto BL, S, S
Raiden - G, I, A, LK
MOSSE SPECIALI:
Fireball - I, I, HP
Double Fireball - I, I, A, HP
Super Fireballs - I, I, A, A, HP
MOSSE FINALI:
Body Takeover - Tenete premuto HK per tre secondi
Soul Drain - Tenete premuto BL, S, G, S, LK (vicini all'avversario)
Pit Fatality - Tenete premuto BL e premete HK rapidamente
Babality - I, A, G, HK
Friendship - Tenete premuto BL, I, I, G, I, HK
Kintaro morph fatality - Tenete premuto LP fin dall'inizio del round e, quando appare Finish Him, avvicinatevi e rilasciate il pulsante.







KITANA



La prima delle due protagoniste del gioco. E' armata di ventagli di metallo, taglienti ed estremamente letali. Inoltre ha una discreta velocità nei movimenti. Peccato non sia molto forte.
Fan Throw - A, A, HP+LP
Fan Lift - I, I, I, HP
Fan Swipe - B+HP (vicini all'avversario)
Force Punch - A, G, I, HP
MOSSE FINALI:
Kiss of Death - Tenete premuto LK, A, A, G, A, rilasciate LK (vicini all'avversario)
Fan Decapitation - BL, BL, BL, HK (vicini all'avversario)
Pit Fatality - A, G, A, HK
Babality - G, G, G, LK
Friendship - Tenete premuto BL, G, G, G, S, LK



KUNG LAO



La ragione per la quale Kung Lao partecipa al torneo è semplice. Vincere! Infatti, 500 anni or sono, il campione del torneo era proprio un componente della famiglia Lao e fu ucciso da Goro in un combattimento. E secondo Kung Lao è giunto il tempo che la sua famiglia prenda la sua rivincita.

Hat Throw - I, A, LP
Energy Spin - Tenete remuto BL, S, S, LK
Mid-Air Kick - G+HK
Teleport - G, S
Headbutt - HP (vicini all'avversario)

MOSSE FINALI:
Vertical Slice - Tenete premuto BL, A, A, A, LK
Hat Decapitation - Tenete premuto LP, I, I, A
Pit Fatality - A, A, A, HP
Babality - I, I, A, A, HK
Friendship - I, I, I, G, HK

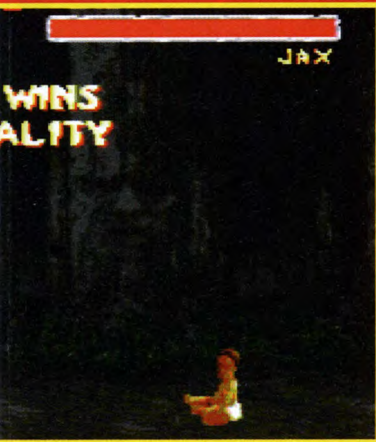
MILEENA

La seconda protagonista del gioco. Sorella e partner di Kitana, è armata di micidiali coltelli. Un'altra ragazza con cui è meglio non avere a che fare.

Sai Throw - Tenete premuto HP per tre secondi
Floor Roll - I, I, G, HK
Teleport Kick - A, A, LK



MOSSE FINALI:
Slash-em-Up - A, I, A, LP (vicini all'avversario)
Devour - Tenete premuto HK per tre secondi e rilasciate vicini all'avversario
Pit Fatality - A, G, A, LK
Babality - G, G, G, HK
Friendship - Tenete premuto BL, G, G, G, S, rilasciate BL, HK





JAX

Ex Pro-Wrestler nonché membro delle forze speciali americane. E' stato mandato a combattere nel torneo con lo scopo di salvare Sonya Blade e assicurare Kano alla giustizia. Sicuramente il lottatore più forte e possente del torneo.

Energy Wave - A, G, I, HK
Ground Slam - Tenete premuto LK per tre secondi e rilasciatelo
Gotcha Grab - A, A, LP (premete LP rapidamente per colpire più volte)
Body Slams - Afferrate l'avversario e premete rapidamente HP
Mid-Air Bracker - Afferrate l'avversario in volo premendo BL
Stun Punch - A, A, HP



MOSSE FINALI:
Head Shatter - Tenete premuto LP, A, A, A, A (vicini all'avversario)
Limb Removal - BL, BL, BL, BL, LP
Pit Fatality - Tenete premuto BL, S, S, G, LK
Babality - Tenete premuto BL, G, S, G, S, rilasciate BL, LK
Friendship - Tenete premuto BL, G, G, S, S, LK





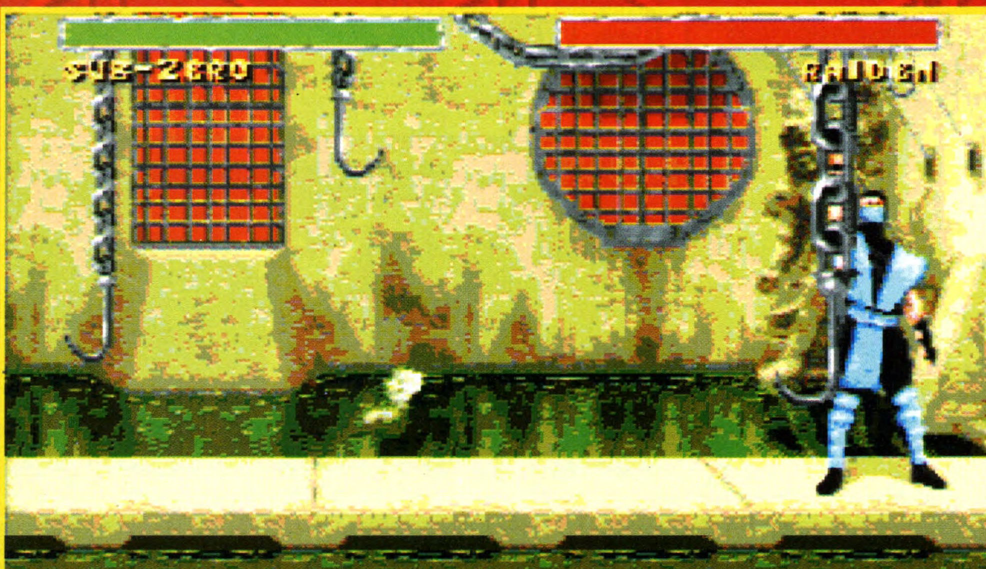


RAIDEN

Il dio del tuono, ultimo rimasuglio del precedente episodio della serie. Caratterizzato da incredibile agilità, questo personaggio è in grado di evocare fulmini e saette e usarle a proprio piacimento.



Lightning - G, GA, A, LP
Body Launch - I, I, A
Teleport - G, S
Elettroshock - Tenete premuto HP per cinque secondi
MOSSE FINALI:
Super Elettroshock - Tenete premuto LK per tre secondi e premete LK+BL rapidamente
Uppercut Explosion - Tenete premuto HP per sette secondi, andate vicini all'avversario e rilasciatelo
Pit Fatality - Tenete premuto BL, S, S, S, rilasciate BL, HP
Babality - Tenete premuto BL, G, G, S, HK
Friendship - G, I, A, HK



SCORPION

Un altro reduce del primo **Mortal Kombat**. Questo personaggio è in realtà uno spettro la cui forma corporea era stata uccisa da Subzero. Ora il suo solo desiderio è la vendetta personale nei confronti del freddo avversario.



Spear - I, I, LP
Teleport Punch - G, GI, I, HP
Leg Trip - G, GI, I, LK (vicini all'avversario)
Mid-Air Throw - Afferrate l'avversario a mezzaria premendo BL
MOSSE FINALI:
Flame of Death 1 - Tenete premuto BL, S, S, HP
Flame of Death 2 - Tenete premuto BL, G, G, S, S, HP
Spear Slice - Tenete premuto HP, G, A, A, A, (vicini all'avversario)
Pit Fatality - G, A, A, BL
Babality - G, I, I, HK
Friendship - I, I, G, HK

BARAKA



Uno stranissimo personaggio, abitante nella dimensione oscura in cui si tiene il torneo e armato di due micidiali lame impiantate nella braccia.
Blade Throw - G, GI, I, HP
Blade Fury - I, I, I, LP
Blade Swipe - I+HP
Double Kick - Premete LK o HK rapidamente
MOSSE FINALI:
Skewer and Lift - I, A, G, A, LP
Decapitation - Tenete premuto BL, I, I, I, I, HP
Pit Fatality - A, A, G, HK
Babality - A, A, A, HK
Frienship - Tenete premuto BL, S, A, A, HK





COMMENTO

Ragazzi che lotta. Sinceramente non so proprio cosa dirvi perché se dico che è più bello **Super Street Fighter II** i fan di **Mortal Kombat II** mi uccidono e se dico il contrario lo fanno i fan del gioco Capcom. Tuttavia anch'io ho le idee molto confuse e non so assolutamente chi preferire. **SSFII** è ormai diventato un classico e ha un suo fascino personale che lo rende irresistibile, però anche **MKII** ha tantissimi punti a suo favore. E' originale, simpatico, ogni personaggio ha un sacco di mosse speciali, ci sono una miriade di trucchi da scoprire per non parlare dell'incredibile realizzazione tecnica. Insomma, ogni altro commento o confronto tra i due giochi è palesemente inutile. Se avete abbastanza soldi compratevelì tutti e due, altrimenti fate testa o croce, compratene uno e, appena possibile, cuzzatevi anche l'altro. Se naturalmente riuscite a farveli regalare, beh, ancora meglio...

Simon



COMMENTO

Ragazzi, **Mortal Kombat II** non è bello, è di più. La Acclaim, questa volta, ha davvero superato se stessa, tirando fuori un gioco che secondo me è addirittura più bello di **Super Street Fighter II**. E' inutile che mi venite a dire che **SSFII** ha quel fascino irrestistibile perché, se proprio lo volete sapere, da quando **MKII** è giunto in redazione, il titolo della Capcom lo abbiamo praticamente dimenticato e abbiamo perfino smesso di giocare, incredibile ma vero, a **J-League** e **NBA Jam**. Naturalmente **Mortal Kombat II** non è certo il gioco da giocare in famiglia (immaginate la faccia dei vostri genitori mentre eseguite una fatality) e certamente susciterà molto scalpore ma, se devo essere sincero, non me ne frega proprio niente perché secondo me questo è il miglior titolo che mi sia capitato di provare da mesi e mesi e sinceramente credo abbia tutte le carte in tavola per diventare un classico del genere insieme a **Street Fighter II**.

Bio Massa







MORTAL KOMBAT II

CASA PRODUTTRICE	GENERE	DISTRIBUZIONE	VERSIONE	NUMERO GIOCATORI
ACCLAIM	PICCHIADURO	IMPORTAZIONE	AMERICANA	1-2

GRAFICA 98
▲ Praticamente perfetta sotto ogni punto di vista

SONORO 90
▲ Incredibili effetti sonori e frasi digitalizzate
▼ Musiche praticamente inesistenti

GIOCABILITÀ 96
▲ Semplicemente irresistibile

LONGEVITÀ 95
▲ Per staccarvi dal joypad dovranno chiamare l'incredibile Hulk

GLOBALE 95
Sicuramente il miglior picchiaduro attualmente disponibile per SNES a pari merito con **Super Street Fighter II**

WILD

SI RINGRAZIA
HYPER GAMES PER LA CARTUCCIA

Ricordo i tempi in cui giocavo a **Cabal**; era uno dei miei giochi preferiti! Mi prendeva talmente tanto che mi dovevano venire a schiodare dalla sala giochi... spendevo cifre esorbitanti e, quando era ora di andare, volevo spaccare il cabinato per portarmi a casa la scheda! Il bello è che non avevo neanche il prova schede! Hahaha! Ecco, i miei sogni si sono finalmente avverati. I programmatori della Natsume sono riusciti, secondo me, a fare un gioco strutturalmente simile a Cabal sulla mia console preferita, il Super Nes. Quello che mi ha colpito particolarmente è l'innovazione futuristica, che dà un tocco di classe al gioco, anche se già di per sé vale parecchio. Questa innovazione fa sì che il gioco non perda la sua originalità. Vi spiego meglio, quando mai si sono visti in un Western dei robot? Ebbene in questo gioco ci sono e sono anche molto cattivi. Cosa si può dire sulla grafica quando un gioco è così curato?

La grafica è particolarmente curata soprattutto nei fondali ben definiti che danno l'idea dell'ambiente in cui si trovano i personaggi. Anche gli sprite sono stati curati talmente bene che l'immedesimazione in essi avviene quasi automatica. Il sonoro è talmente appropriato che, anche dopo ore di gioco non viene voglia di spaccare la TV. A questo punto che dire della giocabilità e della longevità? A prima vista il gioco, può essere molto difficile ma già dopo qualche partita risulta molto più giocabile.

Non ci crederete: non ci sono cose negative in questo gioco, persino la longevita' non ha limiti!



Eh, duro l'Inter-rail nel vecchio west...



Ci credereste? Non ha i poligoni, non ha il Modo 7, ma è un gioco per Super Nes!







Thelma e Louise non avrebbero saputo fare di meglio...



Gente di poca fede! William Gibson non vi ha insegnato che i computer possono tranquillamente esistere nel diciottesimo secolo?



Giocato in doppio è un massacro totale!

D GUNS



Un allegro pomeriggio di piombo con la propria tipa



Due esaltati per un gioco galattico

POOL!

Stanchi della solita routine di **Wild Guns**? Molto male, perché di giochi di questo genere sul Super Nes ce ne sono proprio pochi! Vabbé, capperate a parte, ricordatevi che **Wild Guns**, oltre a essere bello in se stesso, propone anche un minimo di alternativa: oltre al gioco normale esiste anche un Modo VS in cui vi dovrete misurare in un tiro al bersaglio contro fantocci (cazzi la gomena!) di cowboy, massi che rotolano in una miniera, genete che se ne va in giro nei soliti carrelli e altra roba molto ma molto peggiore di quanto descritto. Ovviamente bisogna colpire il maggior numero di bersagli nel tempo limite: e con questo diversivo **Wild Guns** si merita ancora di più l'esaltazione di tutta la redazione.

IL MONDO TREMA!

Lo schermo vi sembra un po' troppo affollato? Prima di prendere l'Action Replay e riprogrammare da capo il gioco, sarà il caso che proviate a premere i vari tasti del joypad: scoprirete sicuramente quello per la smart bomb! Codesta si manifesta in forma di protoesplosione, dopo che il vostro eroe ha attivato un classico detonatore per la dinamite. Nel caso della tipa, stessi casini: trasforma la sua arma in un mortaio che con un colpo centra tutto quello che c'è sullo schermo. Signor Presidente, propongo di comprare almeno un centinaio di questi incredibili ordigni!





Ehi, ma da noi la fantascienza non è ancora arrivata! Noi alleviamo bufali, non abbiamo nemmeno l'elettricità, il massimo della tecnologia è una lampada ad olio...

COMMENTO



Wild Guns appartiene a quel genere di giochi che una volta iniziati ti prendono talmente tanto che li vuoi finire a tutti i costi. Per finire questo gioco ci vogliono circa 2-3 settimane alla media di 3 ore al giorno, ma calcolando che io sono pazzo l'ho finito in un giorno solo. Ebbene si, ho incominciato alle 9 del mattino e l'ho portato finalmente a termine alle 4 di pomeriggio. Ragazzi, non vi mento se vi dico che tuttora anche se l'ho portato a termine ci gioco con più voglia di prima. Mi sono dimenticato di dire che l'opzione per due giocatori mi ha aiutato tantissimo. Infatti, anche se i crediti infiniti danno una mano non penso che sarei riuscito a finirlo entro quel limite di tempo al primo giorno di gioco senza l'aiuto di mio fratello. Il sonoro, a mio parere, è una delle cose più curate e soprattutto non stanca perché non è ripetitivo. Non riesco a rendermi conto di come la Natsume possa avere idee belle come quella di inserire una donna al comando del tuo Joypad, il bello è che la donna sembra talmente inoffensiva che non farebbe male a una mosca e invece guardate nelle foto cosa si diverte con fucili, bazooka e altre armi. A questo punto, lancio un appello a tutti i lettori di Super: dovete assolutamente comprare il suddetto gioco, perché non penso che ne faranno uno migliore nei prossimi due anni.

Yuza



Maledetto Lunedì...



La sfida con un boss finale...



COMMENTO



Galattico! La Natsume ha fatto veramente un ottimo lavoro riuscendo ad accontentare i possessori del Super Nes che non hanno mai visto un gioco del genere su questa macchina. Il gioco a mio parere si sviluppa su un tema western robotico molto buffo e simpatico. Insomma cosa volete che vi dica, tutto è stato detto nel commento precedente (voglio farlo io il primo la prossima volta!), comunque grafica e sonoro sono più che ok, la giocabilità è spaziale anche se però i continue infiniti vi permetteranno di finire il gioco prima del tempo previsto; se io fossi al vostro posto cercherei di terminarlo utilizzandone il minor numero possibile in quanto **Wild Guns** vale tutto il suo prezzo e come tale va assaporito fino in fondo.
P.S. Chi non lo compra è un super Beota!

Paolo



CASA PRODUTTRICE	NATSUME
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2



GRAFICA 90
▲ Sprite più che degnamente disegnati e fondali straordinariamente curati

SONORO 91
▲ Colonne sonore estremamente galvanizzanti e ben fatte

GIOCABILITÀ 92
▲ Massacrare tutto e tutti è il mio sport preferito!

LONGEVITÀ 89
▲ E' particolarmente bello soprattutto se giocato in due
▼ I continue sono infiniti: la tentazione di usarli è troppo forte

GLOBALE 90
Assolutamente da non perdere!







SE NON VI FATE I LAZI VOSTRI SARETE IMMOBILIZZATI!

Wild Guns offre possibilità inaspettate al cowboy medio! Tenendo premuto il pulsante si spara a raffica sui nemici (con tutto il repertorio di ordigni concesso), beccando uomini, ferraglia e bonus vari che appaiono di tanto in tanto. Premendo ripetutamente lo stesso pulsante di fuoco però si può lanciare un clamoroso lazo che immobilizza i nemici. E non solo: capita a volte che alcuni nemici si avvicinino pericolosamente al vostro bandito texano/a proprio sul suo stesso piano, e quel punto premendo sempre ripetutamente se tira una magistrale coltellata che stronca ogni velleità avversaria. Ci sono disgraziati armati di coltello ma anche energumeni a bordo di carrelli da miniera che sventolano dei simpatici martelli per scaricarveli sul naso (Blatter deciderà l'eventuale squalifica: pezzo di...) e sarà il caso di dargli il benservito!





SPIKE M

SI RINGRAZIA
HYPER GAMES PER LA CARTUCCIA

Guarda un po' come mi sono cambiati i supereroi della Marvel: prima erano alti, aitanti, nerboruti, cosparsi di oli da culturismo, armati solo della forza dei loro muscoli pompati di steroidi all'inverosimile e, molte volte, celanti la loro identità dietro un'anonima maschera. Paladini della giustizia, pronti a correre in aiuto di chiunque dovunque ce ne fosse bisogno. In realtà è così anche per il presente Spike, ma con una lieve differenza: questi è tarchiato come un muflone di Marsiglia, col nasone, la lingua in mezzo ai denti e la gobba (beh, adesso non esageriamo...), due piedoni alla Charlot che immancabilmente se ne vanno per conto loro, un cappello che anche lo Stan Laurel dei tempi migliori si sarebbe vergognato ad indossare ed un'espressione da beota canadese. Altro che forza bruta: questo se ne va in giro armato di cappello (e ti credo, per portare quel coso ci vuole il porto d'armi...) e di un paio di sciabolette; ma sapete qual è la cosa migliore, a parte la sua tutina blu e il mantellino rosso? Se ne va in giro col telefonino cellulare e ogni trenta secondi riceve la sua telefonatina. Vi giuro che non sto scherzando. Lo squallore prende pieno possesso anche del mondo dei videogiochi...



Uno dei bizzarri personaggi del gioco...



Spike McFang contro i Gobbi Sputafuoco: che titolo, eh?

CON FUCILE, PINNE ED OCCHIALI...

L'avventura dell'intrepido Spike ha inizio nella Fighter Island, dove quest'ultimo è accompagnato dall'inseparabile Professor Steam al fine di migliorare le sue doti di combattimento ed esperienza. Ad un certo punto i due sono però raggiunti dall'amica Camelia, che giunge con la buona novella del fatto che la terra Vladamasco è stata invasa dalle truppe di zombie del generale Von Hesler. Casualmente la zona in questione è anche dimora della famiglia di Camelia nonché, guarda caso, della madre di Spike e come può dunque esimersi questi dal correre in aiuto degli indifesi popolani di Vladamasco? Prima di tutto però dovrete affrontare uno stage di preparazione alle battagli e seguenti, sotto la guida dell'insigne professor Ching Cao Qiang, per gli amici Clarence(?1?), spirito dell'isola dei combattenti. Dapprima dovrete mettere alla prova la vostra abilità nel salto scavalcando quindici tronchi rotolanti. Poi dovrete vedervela con una trentina di rocce che vi rotolano addosso e che dovrete disintegrare con l'aiuto delle vostre due sciabole. Tramite il pulsante B Spike le sguaina e, compiendo un giro su se stesso, riesce a tramutarle in una ottima arma d'attacco e di difesa. Se invece premete ripetutamente il pulsante B, Spike inizia a roteare su se stesso sempre più velocemente e la gittata delle due sciabole diventa via via maggiore. Attenzione però poiché questa è un'azione che stanca e il povero Spike, dopo aver roteato per un po' come una trottolina, tirerà un attimo il fiato lasciandovi completamente indifesi per qualche secondo. Dopo ogni prova riceverete, col vostro telefonino cellulare (ma fatemi el piasér...) una telefonata del Professor Steam che vi comunicherà il nuovo livello di esperienza che avrete acquisito. Altra prova è quella del cappello, che può essere usato quale arma di offesa. Premendo una volta il pulsante B e tenendolo premuto per qualche istante questo leviterà dalla vostra testa e, rilasciando il pulsante, schizzerà sull'avversario per poi tornarvi in capoccia. Ivi dovrete colpire una trentina di animaletti penzolanti da palloncini. Nell'ultima prova dovrete affrontare lo stesso professor Ching Cao Qiang facendo uso dei poteri appena appresi. Fatto? Ora siete pronti per salvare le lande di Vladamasco.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

A carte, naturalmente. Mi spiego meglio: Spike parte con un budget di cento monete, donategli dal professor Steam, il cui valore può essere incrementato distruggendo creature che rilasciano bonus, sia in denaro che in vitalità. Strada facendo, incontrerete negozietti in cui comprare i soliti gadget (fra cui anche un cappello più grosso e potente) nonché sale da gioco dove, inserendo venti denari per volta, potrete pescare una carta. Vi sono diversi tipi di carta con diverse funzioni e tutti diverranno vostro patrimonio personale e potranno essere usate in qualunque momento. Tramite Select metterete infatti mano al vostro bagaglio e con i pulsanti R e L selezionerete i vari tipi di carta in cui siete in possesso: alcune servono per bloccare i movimenti degli esseri avversari, altre per incrementare la vostra energia, altre per diventare invisibile ed invulnerabile ai colpi avversari e via dicendo. Posizionatevi sulla carta desiderata e col pulsante A potrete fruire dei suoi effetti. Se invece volete memorizzare la posizione dovrete cercare un fantoccino di pietra in giacca e cravatta con la testa che sembra uno dei busti dell'isola di Pasqua e dovrete comunicarglielo. Come si dice: sei matto o parli ai sassi?









L'avventura di Spike inizia così...



McFANG

COMMENTO

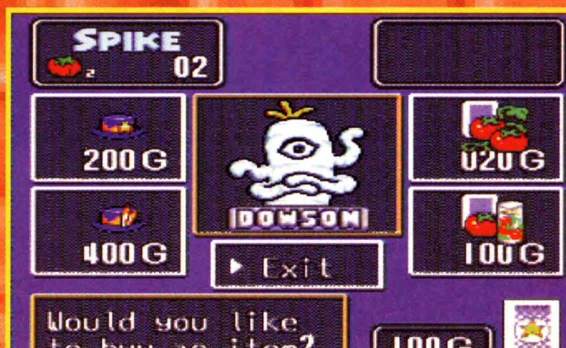


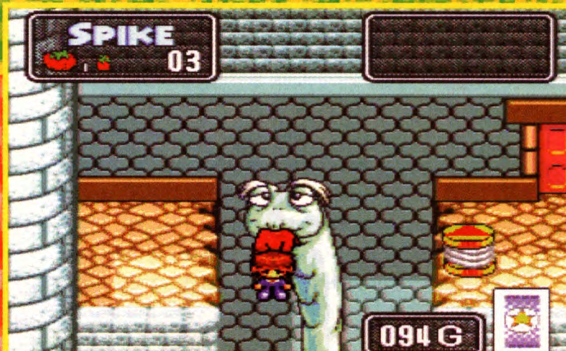
Va bene: ammetto che **Spike McFang** mi ha piacevolmente impressionato. E' un titolo di cui non si è discusso molto e che, in effetti, non è certo un campione di bellezza ma se non altro si è dimostrato molto giocabile ed abbastanza divertente e simpatico. Un buon mix fra azione e strategia che può sicuramente essere apprezzato da chiunque, sia dai puristi dell'Rpg sia dai principianti ma, soprattutto per i primi, badate bene che gli enigmi in esso contenuti non sono certo fra i più intricati il che significa che non dovrete aspettarvi qualcosa alla **Secret of Mana** ma semplicemente un gioco abbastanza buono. L'aspetto grafico non è particolarmente ricco ma comunque allegro e divertente, con sprite simpaticissimi anche se non troppo vari. Il sonoro è perfettamente in tema con il tipo di gioco, ambientazione ed effetti sono generalmente di buon livello. Un livello di difficoltà ben calibrato con enigmi che vanno man mano infittendosi gli conferiscono una buona giocabilità, avallata sicuramente dal linguaggio usato, ovvero l'inglese e non più il solito dialettale di Hakodatte. In definitiva un buon gioco, carino e giocabile, non ai livelli di altri mostri sacri dell'azione/Rpg su Super Nintendo ma sufficiente per divertirsi per un po' di tempo.

Char



Cosa ci fai tu qui? Questo non è Ragnacenty, ahahah...





Dunque, praticamente dopo aver tentato un salto siete stati spiattellati contro il soffitto po siete rimbalzati e precipitati... vabbé, tanto non ci credereste mai...



Io ho visto la luce!

COMMENTO



Ormai ho capito: è una congiura. Ogni volta che arriva un Rpg devo sorbirmelo sempre io. Cosa cosa? Stento a credere ai miei occhi: questa volta è in inglese, ALLELUIA! Vuoi vedere che è anche giocabile? Non ho parole. Certo non aspettatevi uno sfavillio di colori come in **Secret of Mana** e tantomeno degli enigmi da rompicapo, aspettatevi piuttosto qualcosa di divertente. **Spike McFang** offre qualità più che discrete sotto ogni punto di vista, con una menzione particolare per il fattore giocabilità, sicuramente elevato. La longevità è su livelli normali, forse per il fatto che dopo essersi abituati a districarsi in intricatissimi Rpg farciti di ideogrammi nipponici, giocare in inglese con un prodotto del genere sembra semplice. Ma non troppo.

Fabio



Spike viene scaraventato attraverso decine di schermi: che è successo? Un anticiclone dal Senegal? Un magnete gigante inventato dai giapponesi per l'estrazione di caccole particolarmente impegnative? Comprate Spike McFang o vivrete col dubbio per anni a venire...



CASA PRODUTTRICE: NAXAT SOFT

GENERE: AZIONE/RPG

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 79
▲ Generalmente più che discreta, con personaggi simpaticissimi
▼ Non si spertica di colori e nemmeno di varietà degli sprite

SONORO 78
▲ Musiche perfettamente in tema ed effetti sonori di buon livello

GIOCABILITÀ 84
▲ Mai troppo complesso, facile appropriarsi dei comandi, enigmi discreti e, soprattutto, in inglese

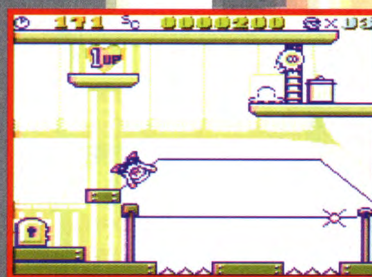
LONGEVITÀ 80
▼ Le sezioni di azione non sono nulla di particolarmente difficile, tantomeno gli enigmi
▲ Comunque impegnativo: sopra la media dei più recenti

GLOBALE 80
Giocabile e divertente senza particolari pretese: per una settimana di divertimento garantito

DONKEY

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Anche se siete dei giovincelli alle prime esperienze videoludiche sicuramente avete sentito parlare di **Donkey Kong**, per quelli invece della mia età, o per i matusa come Fabio D'Italia, questo gioco è stato un punto fermo della nostra formazione in materia di videogiochi. E' infatti questo il primo gioco in cui ha fatto la sua comparsa un certo idraulico italiano... un certo Mario. Lo schema classico, col personaggio che risaliva lo schermo evitando barili, è stato rivisitato parzialmente. Gli schermi ora sono più grossi e, in ogni livello, bisogna recuperare una chiave e portarla fino a una porta che vi apre la via per il livello successivo, fino ad arrivare allo scontro finale con il bestione. In effetti il gioco ora è cambiato e somiglia più a un puzzle game che a un platform in perfetto stile: rimane, però, intatto il divertimento, assicurato anche dai numerosi schermi, suddivisi in nove livelli. Come tutti i titoli che vedono Mario come protagonista, questo diventerà sicuramente un classico per il piccolo portatile di casa Nintendo.


Dimenticavo! I salti si possono effettuare anche in



Il secondo livello è ad ambientazione cittadina...

UN MARIO IN GRAN FORMA

E' un Mario in gran forma, rispetto all'originale **Donkey Kong**, quello presente in questa versione. Oltre alle solite azioni tipiche, il nostro eroe è in grado di aggrapparsi alle corde, fare prodigiosi salti all'indietro, azionare interruttori e, per finire in bellezza, camminare sulle mani. Queste cose, apparentemente futili, saranno molto importanti durante il gioco per riuscire a passare punti particolarmente difficili.

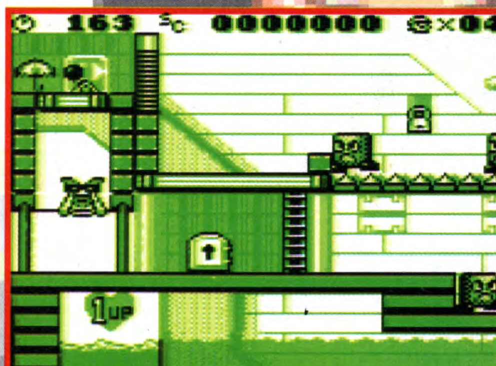
ALTRO CHE NOVE VITE!

Mario è dotato veramente di una scorta di vite notevole, giustificata però della lunghezza della missione che deve affrontare. Vi vengono però anche offerte numerose occasioni per guadagnarne altre. La più banale è l'icona con il cuore che incontrerete durante il gioco e che vi farà vincere una vita. Al termine di ogni livello ve ne verrà donata una per ogni cento punti bonus guadagnati e infine, di tanto in tanto, potrete vincerne ancora giocando con simpatici passatempo come la slot machine o la ruota della fortuna.



No, non è un fotomontaggio, è una delle possibilità del Super Gameboy!

Il nuovo megasalto di Mario: cammina sulle mani e poi il megabalzo...


Altra novità: quel beota di Mario si appende, rotea e si lancia nel supermegasalto. Sembra che Miyamoto l'abbia ideato dopo aver visto una prova di Yuri Chechi...

AMARCORD

Questo **Donkey Kong** è discretamente diverso dall'originale ma è stata fatta una concessione ai nostalgici. Prima dei nove livelli in cui è strutturato il gioco, è presente uno schermo zero con i quattro schermi base della versione originale. Per poter volare così sulle ali della nostalgia...



Terzo livello, altro giro, altra corsa!

Y KONG



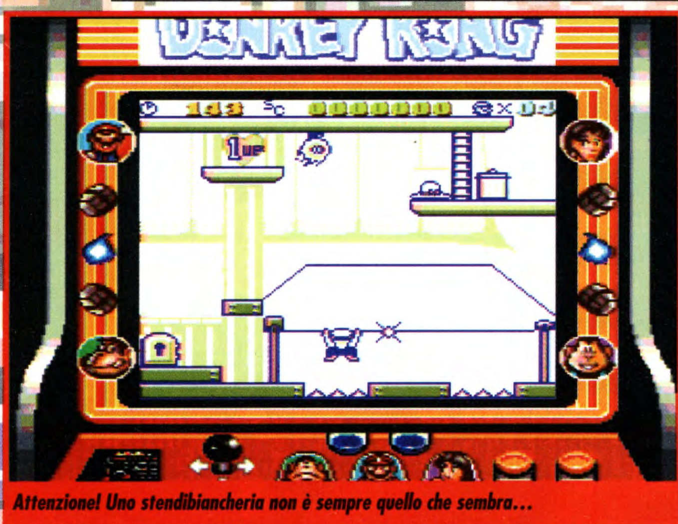
Il furbo Mario sfrutta alla grande i suoi stessi nemici

COMMENTO

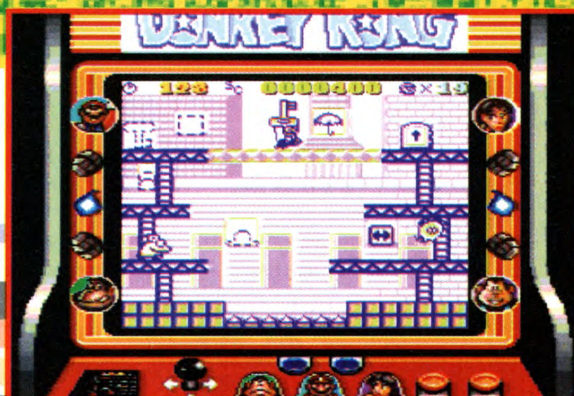


UAAAA! Non siamo in volo caduti dal cielo ma gente comune che si diverte davvero! Eccome se ci si diverte con un gioco del genere! Pensavo al solito remake di una vecchia gloria con qualche timida innovazione, come è già successo per titoli gloriosi come **Space Invaders** o **Burger Time**, invece in questo caso alla Nintendo hanno deciso di rischiare e di cambiare parzialmente il gioco, facendolo somigliare di più a un rompicapo. Beh la scommessa è stata vinta! Il risultato è un gioco con le qualità del grande classico ma le caratteristiche di un gioco altamente al passo coi tempi. Se aggiungiamo poi che è il primo titolo per Super Gameboy... Cosa aspettate a comprarlo? Siete o no dei patiti di Mario?

Puck



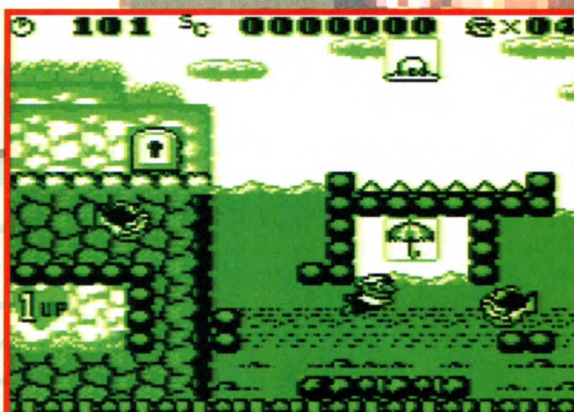
Attenzione! Uno stendibiancheria non è sempre quello che sembra...



Un po' Super Mario Bros, un po' rompicapo: questo è il nuovo Donkey

SUPER GAMEBOY

Questo è uno dei primi giochi che sfrutta la nuova, interessante, periferica del Super Nintendo. Per coloro che hanno la fortuna di poter vedere il gioco in questa versione, oltre ai quattro colori del gioco in se stesso, ci sono alcune fasi ridisegnate e la soddisfazione di vedersi questo capolavoro a tutto schermo.



E vai col livello subacqueo: in questo caso ricorda decisamente Super

COMMENTO



Bei tempi andati quando mi sollazzavo in braghe corte davanti alla versione coin-op di **Donkey Kong**! Gli anni passano per tutti e anche questo gioco si è adeguato ai tempi ed è tornato in una veste molto aggiornata e divertente. Il rischio era quello di snaturare il concetto dell'originale, come era già successo qualche mese fa a **Tetris 2**, in questo caso invece il divertimento è assicurato sia per i patiti della versione originale sia per coloro a cui piacciono i gioco "al passo con i tempi". In questa cartuccia ci hanno infilato proprio di tutto: ottima grafica, un mucchio di livelli, la possibilità di registrare e tanto, tantissimo divertimento. Ragazzi, non so voi ma io non mi lascerei sfuggire un'occasione del genere.

Paolo

KONGLAND

A parte lo schermo zero, di cui parliamo in separata sede, il gioco è suddiviso in nove livelli, ognuno suddiviso in numerosi sottolivelli. Le ambientazioni sono molto varie e vanno dalla metropoli alla foresta, fino ad arrivare ad un livello ambientato su di un aeroplano!



CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85
▲ Non eccessivamente varia ma sempre disegnata e animata con grande cura

SONORO 78
▲ Ottimi gli effetti sonori
▼ Con il sonoro del Gameboy non si possono certo fare miracoli, però qualcosa di più potevano combinarla

GIOCABILITÀ 96
▲ Grande! E' diverso dall'originale ma mantiene inalterato il divertimento e l'immediatezza dell'azione. Un classico gioco portatile

LONGEVITÀ 90
▲ Un sacco di schermi, livelli di difficoltà diversi e la possibilità di registrare. E' chi si stacca più da 'sto gioco?

GLOBALE 91
La Nintendo quando si tratta di portare Mario sul Gameboy non sbaglia mai un colpo. Anche in questo caso hanno fatto un gran gioco. Per usare il titolo di un film: one shot, one kill!



Dopo la pausa estiva, tornano i videogiochi preferiti dai lettori! Tra parentesi il numero di voti espressi: notate l'abisso tra la prima e la seconda posizione... Chissà cosa succederà ora che sono usciti giochi del calibro di MK2 e SSF2!!! Oh, fratelli! Super Mario Kart è uscito di classifica... Ma dico?!? Scherziamo? Dateci sotto e fatelo tornare almeno tra i primi sei! Mi raccomando, scrivete a:



SUPER HIT PARADE
SUPER CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano



TOP 20 SNES - CLASSIFICA TOTALE

1 MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	PICCHIADURO	NE
2 Super Street Fighter 2	Capcom	Picchiaduro	NE
3 J-League Excite Stage Soccer	Epoch	Sportivo	-
4 Super Metroid	Nintendo	Azione	-
5 The Secret of Mana	Squaresoft	Avventura	-
6 Wild Guns	Natsume	Sparatutto	NE
7 Super Bomberman II	Hudson Soft	Azione	=
8 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	-
9 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	-
10 The Illusion of Gaia	Enix	RPG	NE
11 Rainbow Bell-Adventure	Konami	Platform	-
12 Wild Trax	Nintendo	Sportivo	NE
13 Ninja Warriors Again	Taito	Azione	-
14 Super Puyo Puyo 2	Banpresto	Puzzle	-
15 Kikikaikai 2	Natsume	Azione	NE
16 Ganbare Goemon 2	Konami	Azione	-
17 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	-
18 Tetris Battle Gaiden	BPS	Puzzle	=
19 Desert Fighter	Seta	Sparatutto	-
20 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	-







TOP 5 PICCHIADURO

1 Mortal Kombat II	Acclaim
2 Super Street Fighter 2	Capcom
3 Street Fighter 2 Turbo Edition	Capcom
4 Dragon Ball Z 2	Bandai
5 Fatal Fury 2	Takara



TOP 10 LETTORI

1) Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	(92)	=
2) Sensible Soccer	Sony	Sportivo	(56)	=
3) Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	(47)	+
4) NBA Jam	Acclaim	Sportivo	(44)	+
5) Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	(41)	-
6) Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform	(39)	-
7) Clayfighter	Interplay	Picchiaduro	(26)	=
8) The Secret of Mana	Squaresoft	RPG	(23)	NE
9) Flashback	U.S. Gold	Avventura	(22)	NE
10) Rainbow Bell Adventure	Konami	Platform	(20)	NE



TOP 5 SPARATUTTO

1	Parodius	Konami
2	Pop'N Twin Bee	Konami
3	Macross II	Zamuse
4	Cybernator	Konami
5	Super Aleste	Toho

TOP 5 AVVENTURE

1	Super Metroid	Nintendo
2	Flashback	Us Gold
3	Another World	Virgin
4	Prince of Persia	Konami
5	Solstice/Equinox	Sony





TOP 5 RPG

1	The Legend of Zelda III	Nintendo
2	The Secret of Mana	Squaresoft
3	Final Fantasy VI	Squaresoft
4	The Soul Blazer	Enix
5	Illusion of Gaia	Enix

TOP 5 SPORTIVI

1	J-League Excite Soccer '94	Epoch
2	NBA JAM	Acclaim
3	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft
4	Super Tennis	Tonkin House
5	Sensible Soccer	Sony





TOP 5 ARCADE

1	Alien3	Acclaim
2	Super Turrican	Seika
3	Super Contra Spirits	Konami
4	Smash TV	Acclaim
5	Zombies Ate my Neighbors	Konami

TOP 5 PLATFORM

1	Super Mario World	Nintendo
2	Rainbow Bell Twinbee	Konami
3	Mega Man X	Capcom
4	Super Mario All Stars	Nintendo
5	Tiny Toons	Konami

TOP 5 AZIONE

1	Super Bomberman	Hudson Soft
2	Kikikaikai 2	Natsume
3	Ganbare Goemon	Konami
4	Ganbare Goemon 2	Konami
5	Super Bomberman 2	Hudson Soft

TOP 5 PUZZLE

1	Tetris Battle Gaiden	BPS
2	Super Tetris 2 + Bombliss	BPS
3	Yoshi's Cookie	BPS
4	Lemmings	Sunsoft
5	Super Puyo Puyo 2	Banpresto

a cura di Bio Massa

Bentornati tra le pagine di Supertrix, la Super rubrica per lettori Super che, però, si trovano in Super difficoltà per colpa di Super giochi e livelli troppo difficili da Super-are. A proposito di Super vorrei rivolgere un appello a coloro che hanno telefonato ultimamente durante l'Hot Line del Venerdì chiedendo come si fa a ottenere le Super mosse della versione Turbo o come si fa per combattere contro il nemico nascosto. Molto semplicemente: non lo sappiamo! Eh insomma, abbiate pazienza, a momenti non è ancora uscito il gioco che già ci chiedete disperatamente informazioni a riguardo. Comunque, mi dispiace dirlo, non credo esistano trucchi per SSFII per ottenere Super mosse o affini ma non temete se sapremo qualcosa vi informeremo immediatamente, occhei? Il secondo appello riguarda i soliti ignoti che telefonano fuori orario con la scusa che trovano sempre il telefono occupato o altro; mi dispiace immensamente ma, purtroppo, capirete anche voi che non possiamo certo dedicare tutto il nostro tempo a rispondere alle telefonate. Insomma, abbiamo anche una rivista da realizzare!!! Terzo: ragazzi, posso capire la vostra disperazione poiché non riuscite a terminare un gioco ma non ci è assolutamente possibile rispondere personalmente alle vostre richieste d'aiuto e per questo motivo chiedo scusa a tutti coloro che ci hanno inviato francobolli o soldi per coprire eventuali spese postali; e non prendetevela a male se non vi vedete recapitare a casa la soluzione di Zelda per Game Boy o arrivare via Fax la mappa di Secret of Mana. E infine il solito e rinnovato invito a tutti i lettori. Ultimamente le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni sono diminuite sensibilmente. Ragazzi, ricordatevi che Super Trix è nata con l'intenzione di diventare una rubrica realizzata principalmente da voi ma mi spiegate come possiamo raggiungere questo traguardo se manca la vostra collaborazione? Ah, giusto, l'indirizzo:

SUPER CONSOLE - SUPER TRIX
c/o Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 Milano

E ora, sotto a chi tocca...



WOLFENSTEIN 3D
SNES

VAI DI CHEAT MODE
Ecco alcuni cheat mode per uno dei giochi anti-nazisti più violenti degli ultimi tempi. Per abilitare il cheat mode dovete premete e tenere premuto il tasto R sul secondo joypad appena accendete la console e continuate a tenerlo premuto finché non appare lo schermo dei titoli, quindi rilasciatelo. Prendete il primo controller e cominciate a giocare al livello normal. Durante il gioco premete START per visualizzare la mappa del livello. Ora inserite uno dei seguenti codici con il controller 1:
Munizioni e armi infinite: R, ALTO, B, A.
Invincibilità: B, ALTO, B, A.
Mappa del livello completa: A, A, ALTO, B.
Saltare il livello: ALTO, B, R, B.



ALFRED CHICKEN
SNES



WARP SEGRETO
Nel primo livello del gioco trovate il pallone con la margherita. Ora saltate oltre il pallone e colpite il muro opposto; se avrete fatto tutto correttamente apparirà un blocco nascosto. Ora saltate sul suddetto blocco e cercate di raggiungere la parte in alto a sinistra dello schermo (tenete conto che non potrete vedere la vostra posizione) e premete ALTO. Vi ritroverete in una stanza con una porta. Entrate nella porta e avrete accesso alla Warp Matic con la quale avrete la possibilità di raggiungere i livelli 2, 3, 4 e 5.



SUPER JAMES POND II - CODENAME ROBOCOD
SNES

BONUS NASCOSTI
Un lettore misterioso (che chiameremo T&P.T&P.FT&P) ci ha spedito un paio di suggerimenti per il simpatico pesce lesso protagonista di questo simpatico gioco.
Alla prima sezione andate verso sinistra: troverete una stella e la fine del livello. Adesso andate a sinistra e, sopra le tegole, troverete alcuni bonus e una vita. E infine, al termine della seconda sezione, raggiungete il tetto e salite le scale: troverete altre due vite.

ACTRAISER 2
SNES

COMBATTERE CONTRO I BOSS DEL PRIMO ACTRAISER
Vi piacerebbe combattere i guardiani del primo Actraiser? Niente di più faci-





le. Andate allo schermata delle password e inserite il seguente codice: XxxxYyyyZzzz. Ora cominciate a giocare e... in bocca al lupo.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SNES



LA STRUMPALLAZZA!
Nulla è impossibile per Fifa Soccer, anche avere un pallone simile, per comportamento, più a una palla da Football Americano che a un Tango. Andate nello schermo delle opzioni e inserite il seguente codice: X, A, B, Y, Y, B, A, X. In questo modo disporrete di una sfera in grado di compiere traiettorie impossibili (altro che Holly & Benji, Shingo Tamai rulez!!!).

SUPER CARATTERISTICHE
Come se la super-palla non fosse abbastanza, i programmatori hanno pensato di inserire la possibilità di avere una super-squadra con dei giocatori con delle super-palle. Andate nella schermata delle opzioni e inserite i seguenti codici:
Super attacco: R, R, R, R, R, L, R.
Super difesa: L, L, L, L, L, R, L.
Barriere invisibili: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.



TIRO SUPER POTENTE
Credo non ci sia altro da dire a riguardo, semplicemente procedete come al solito e inserite: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.

TATTICA DI GIOCO
Michele Vasquez di Ferrara ci ha spedito questa succulenta tattica di gioco che, secondo lui, funziona al mille per cento contro qualsiasi avversario. Tirate in porta in modo che il portiere prenda la palla e, appena rinvia, correte verso di lui, raccogliete la palla, mirate verso l'angolo e GOOOOOOOAL!!!

LEMMINGS
NES

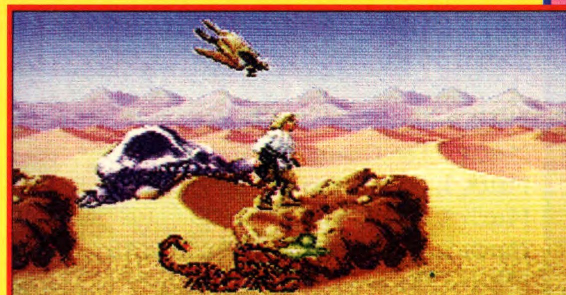
SEMPRE CODICI...
Questa volta però il codice è uno solo e vi permetterà di accedere a tutti i livelli mediante l'opzione TAXING: WHGXZL.

FACEBALL 2000
GAMEBOY

WARP NASCOSTI
Nulla da precisare a riguardo, semplicemente seguite le istruzioni:
Livello 5: Portate la Face-Ball all'inizio del livello e fatela rimbalzare cinque volte contro il muro a sinistra quindi giratevi verso quello di destra e colpitelo cinque volte. Il muro scomparirà e apparirà una chiave. Raccoglietela e scomparirà anche il muro a sinistra rivelando l'accesso per il livello 71 dove, oltre tutto, potrete trovare un 1-Up e un Auto-Mag; ora portate la palla sotto due muri, passando il warp, e colpendo il muro nuovamente. Troverete un altro Auto-Mag. Ora colpite il muro opposto e troverete un ultimo 1-Up.
Livello 10: Verso l'uscita, sparate contro il muro opposto all'uscita e troverete un warp per l'area 20.

SUPER STAR WARS
SNES

OGGETTI NASCOSTI
Alcuni lettori ci hanno telefonato ultimamente chiedendoci chiarimenti riguardo ad alcuni oggetti nascosti in Super Star Wars. Non sapevamo cosa fare finché un lettore, il misterioso Jubilee (guarda che li leggo anch'io i fumetti della Marvel) ci ha telefonato chiarendoci le idee a riguardo.
All'esterno del Sand Crawler: Appena Luke raggiunge l'entrata del Sand Crawler troverete il power-up per il blaster e un grosso cuore, il tutto sparando alcuni colpi sopra il portello.
Dentro il Sand Crawler: Una stanza nascosta è situata sotto la sezione dove bisogna uccidere le creature per aprirsi il passaggio. Fate calare Luke dalla piattaforma alla sua sinistra e troverete due power-up per il blaster e un cuore.
Durante la fase di atterraggio: Dovrete essere molto veloci per raggiungere la fine del livello e quindi lasciarvi cadere sulla sinistra trovando una stanza nascosta piena di vite extra.



RAINBOW BELL ADVENTURE
SNES

ACCEDERE A TUTTI I LIVELLI
Un trucco molto semplice e veloce che consiste nell'inserire il codice RGPkD al momento di inserire le password.



SUNSET RIDERS
SNES

GIOCARE CON LO STESSO PERSONAGGIO
Giocare con lo stesso personaggio è sempre molto piacevole, soprattutto perché ogni volta ci si incasina come dei pazzi e si finisce sempre per venire alle mani col proprio compagno. Comunque, se





vi piacciono le risse e azzuffarvi è la vostra unica ragione di vita ecco un cheat mode per poter usare lo stesso personaggio in Sunset Riders. Semplicemente, appena compare la scritta Continue prendete il secondo joypad e premete START per continuare con lo stesso Cowboy e ripete l'operazione sul primo. Mi raccomando, però, cercate di non farvi troppo male

TECMO SUPER BOWL
SNES

SOUND TEST
Insomma, il sound test non sarà certo il trucco più utile del mondo ma in certi casi è sicuramente divertente, soprattutto se il gioco vanta musiche ed effetti sonori fenomenali. Tecmo Super Bowl non sarà certo degno di un CD, ma per i fanatici e gli esaltati ecco come fare per accontentare anche le proprie orecchie. Appena appare lo schermo dei titoli premete L e R simultaneamente su un controller qualsiasi. Apparirà il tanto sofferto sound menu e potrete ascoltare tutte le musiche ed effetti del gioco.

ISOLATED WARRIOR
NES

ALTRI CODICI...
Oltre che anti-sociale anche senza spina dorsale. Insomma, non c'è più religione, eccheccavolo.

Livello 2: 1227
Livello 3: 0501
Livello 4: 0948
Livello 5: 2168
Livello 6: 0666
Livello 7: 1192

DRAGON BALL Z
SNES

SEQUENZE FINALI ALTERNATIVE
Molti lettori ci hanno chiesto trucchi per questo incredibile gioco. Bene, allora se volete godervi una sequenza finale diversa dalla solita procedete in questo modo. Prima di tutto dovete cominciare a giocare al livello più difficile e quindi procedere nel seguente ordine di gioco:

Match 1: Son Gokou vs Piccolo
Match 2: Son Gokou vs Vegeta
Match 3: (Super) Son Gokou vs Freeza
Match 4: Piccolo vs Android 20
Match 5: (Super) Vegeta vs Android 18
Match 6: Piccolo vs Cell
Match 7: (Super) Son Gokou vs Android 16
Match 8: (Super) Vegeta vs Trunks
Match 9: (Super) Son Gokou vs Gohan
Match 10: Gohan vs Perfect Cell

Ora, dopo la sequenza finale apparirà la scritta Final Battle e dovrete, usando Son Gokou o Gohan, sconfiggere Perfect Cell avendo, però, a disposizione una scorta infinita di continue.

USARE TUTTI I PERSONAGGI
Un altro interessante trucco per questo gioco, consiste nel resettare il SNES e, tenendo premuti tutti i pulsanti, roteare il joypad in senso orario finché non sentite il suono di un campanello. Da adesso in poi vi sarà possibile utilizzare tutti i personaggi del gioco, ma solo nel modo a due giocatori.

BEST OF THE BEST
SNES

PASSWORD
Di nuovo lui, il sempre più misterioso T&P.T&P.FT&P, che ci ha spedito tutta una serie di password per questa bellissima simulazione sportiva:

VB7G766QCP
19HP/66RG6
3QD8V66RK6
4TG.V66RNM
B/CZ56QZMF
CZDZ5BQZ96
D.DZ5BQZP6
G6K05DQ0LB
HCM05DQ09B
8F815DQ0BC
JHK15HQ06C
KGL15HQ0BC
L8N15PQ0MC
MK915PQ0PC
ML915PQ06D
NLP155Q0CC
9NK255Q07C
Q/L255S0P7
R.L255S0FF
R3L255S0KF
RBT255S09F
RHT255S07G
RTH255W07C

E ora le pass per gli ultimi livelli con l'atleta al 99%:

RHT255417K
RHT255427K
RHT255437K

A questo punto vi ritroverete ad essere il "Best of the Best" (WOW), ma se inserite le password RHT255457K potrete combattere contro un combattente nero, facilissimo da sconfiggere.

KIRBY'S DREAM LAND
SNES

NOVE VITE
Per avere nove vite, nello schermo dei titoli premete BASSO, B e SELECT. Semplice, no?

PARODIUS
GAME BOY

SUPER POWER-UP
Per avere una tonnellata di power-up per questo demenziale gioco inserite la pausa e premete ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, B, A, B, A.

AERO THE ACRO-BAT
SNES

SALTARE I LIVELLI
Andate nello schermo del menu principale e inserite il seguente codice: BASSO, A, BASSO, Y, BASSO, A, BASSO, Y. Sentirete un jingle (plin plon). Ora cominciate a giocare il primo livello e appena appare Aero premete START. Ora premete ALTO, X, BASSO, B, SINISTRA, Y, DESTRA, A, L e R. Da questo momento in poi sarà sufficiente inserire la pausa con START e premere il tasto SELECT per scegliere il livello.

HUMANS
GAME BOY

CODICI VARI
Cuzzatevi 'sti codici:

Livello 2 - CVBM
Livello 2 - QWSD
Livello 2 - PLKP
Livello 2 - MNBV
Livello 2 - VBCD
Livello 2 - ZXVZ
Livello 2 - KJHR
Livello 2 - PYST
Livello 2 - LKLQ

SUPER MARIO KART
SNES

TEMPI RECORD
Ecco un altro argomento sul quale i lettori hanno richiesto i maggiori chiarimenti. In questo fantasmagorico gioco di corse c'è un modo per vincere facilmente ogni gara con ogni personaggio. Per far questo, scegliete una pista circondata dall'acqua o da un baratro - per esempio Koopa Beach e Ghost House - e rispettate le seguenti istruzioni: dopo aver superato la linea del traguardo, completate il giro fermandovi appena prima del Finish in modo da averlo davanti a voi e usate i tasti L e R per girarci attorno. Vedrete Lakitu prendere il vostro kart e posizionarlo oltre il traguardo ma il SNES segnalerà lo stesso la fine del giro con un tempo incredibile di circa nove secondi!







MEGA MAN X
SNES

PASSWORD PER I VARI LIVELLI
Il gioco della Capcom è troppo duro per voi? I nemici di fine livello sono troppo tosti da eliminare? Allora sorbitevi queste password, vi renderanno la vita più facile.

Primo Livello superato: 5385 - 7136 - 6321
Chill Penguin eliminato: 6385 - 5336 - 5364
Storm Eagle eliminato: 6483 - 7376 - 5124
Flame Mammoth eliminato: 1573 - 5232 - 7264
Spark Mandrill eliminato: 5131 - 7358 - 4181
Armored Armadillo eliminato: 5147 - 8437 - 4536
Launch Octopus eliminato: 1556 - 6642 - 7448
Boomer Kuwranger eliminato: 5141 - 3427 - 4261
Sting Chameleon eliminato: 4131 - 6712 - 1221

DICK TRACY
GAMEBOY

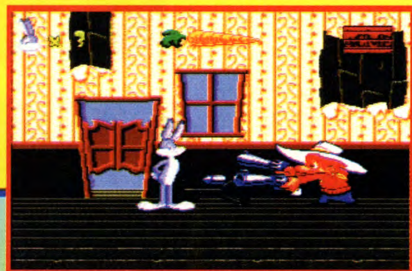
CODICI PER I LIVELLI
Per i fan di Dick Tracy ecco una serie di codici per questo simpatico giochillo.
Livello 2: 49730
Livello 3: 64608
Livello 4: 59715
Livello 5: 56115

BUGS BUNNY
SNES

PASSWORD PER I LIVELLI
Ecco tutte le password per questo gioco:
Livello 1: 10-1-4
Livello 2: 2-9-8
Livello 3: 5-7-6
Livello 4: 4-10-1
Livello finale: 9-1-6
Per giocare solo i bonus stage: 8-7-3

Marco Gradi - Margine Coperta (PT)

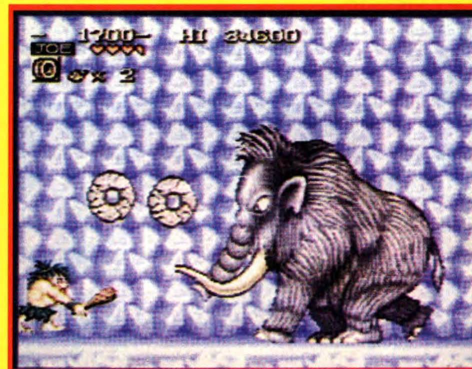




JOE & MAC - CAVEMAN NINJA
SNES

AFFRONTARE L'ULTIMO GUARDIANO
Beccatevi questo piccolo trucco. Arrivati all'ultimo livello (corrispondente all'ultimo casella della mappa), inserite la pausa e premete SELECT. Vi ritroverete così davanti al mostro finale ovvero il diavolo in persona.

Matteo Cazzaniga - Villa Raverio (MI)



NINJA WARRIORS AGAIN
SNES

SOUND TEST
Per ascoltare tutte le musiche di questo incredibile gioco vi basterà tenere premuti i tasti L, R e premere START. Adesso usate i tasti per selezionare la musica e i tasti Y e B rispettivamente per ascoltare e fermare la musica.

Maurizio Ferrari





MLBPA BASEBALL
SNES

CODICI, CODICI, CODICI...
Altri codici, altri trucchi... non ci passa più. Per ottenere delle abilità speciali inserite queste password.
PWRP - Aumenta di 40 Mph la velocità della palla.
PWRHT - Aumenta la potenza della battuta.
RBBR - Aumenta esageratamente il numero dei rimbalzi.
ZZNG - Raddoppia la potenza dei giocatori.
XXXX - Il computer gioca e tu no!
BRRR - Ricopre il campo di gioco con una lastra di ghiaccio invisibile.
NNTH - Comincia una partita con un punteggio al nono inning di 4-0 (per il computer!!!)
VRRRM - Raddoppia la velocità dei giocatori.

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON
NES

VITE INFINITE
Le vite, nel gioco della Tradewest, sembrano non bastare mai e allora ecco un bel cheat mode dedicato a tutti coloro che, proprio per questo motivo, si trovassero in difficoltà. Dopo aver selezionato il personaggio tenete premuti i pulsanti A, B, e ALTO. Quindi premete START cinque volte.

RAINBOW BELL ADVENTURE
SNES

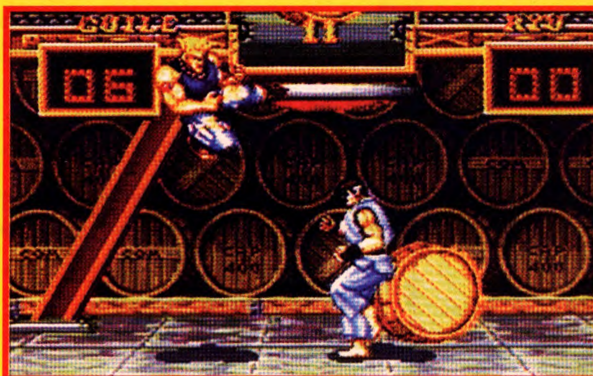
ACCEDERE A TUTTI I LIVELLI
Un trucco molto semplice e veloce che consiste nell'inserire il codice RGPkD al momento di inserire le password.

EKSCIONREPLEI
A grande richiesta, a partire da questo numero, anche Super Console tratterà questo famigerato accessorio (stiamo parlando dell'Action Replay, non si era capito?), pubblicando codici e password da utilizzare con i giochi più famosi.

STREET FIGHTER II TURBO
SNES

CAMBIARE I NOMI AI PERSONAGGI
Vi piacerebbe cambiare il nome di Ryu in Pino? O cambiare quello di Chun-Li in Geltrude? Allora inserite i codici:
7E17 A4xx per il primo giocatore e
7E17 BBxx per il secondo giocatore.
Questi sono gli indirizzi iniziali a partire dai quali sono memorizzati i nomi dei personaggi. Per cambiare i nomi vi basterà sostituire alle xx i seguenti codici:

A - 41
B - 42
C - 43
D - 44
E - 45
F - 46
G - 47
H - 48
I - 49
J - 4A
K - 4B
L - 4C
M - 4D
N - 4E
O - 4F
P - 50
Q - 51
R - 52
S - 53
T - 54
U - 55
V - 56
W - 57
X - 58
Y - 59
Z - 5A
Spazio - 20

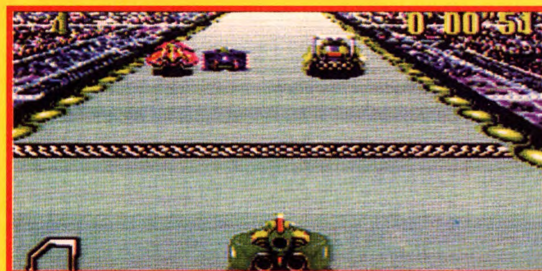


Per quanto riguarda il primo giocatore dovete incrementare l'indirizzo per ogni lettera seguente. Per esempio, se volete inserire il nome 'UGO', dovrete inserire i codici 7E17 A4(55), 7E17 A5(47), 7E17 A6(4F). E naturale che se cambierete il nome di Dahlsim con uno più corto dovrete inserire alcuni spazi (ve lo immaginate? Ugosim! Ahahahaha... vabbé, lasciamo perdere...). La stessa cosa vale per il secondo giocatore solo che nel suo caso gli indirizzi vanno decrementati invece che aumentati di uno.
Sempre per Super Street Fighter II provate a usare questi codici:
7E05 4A1A - Elettroshock per il primo giocatore.
7E07 4A1A - Idem come sopra.
7E05 F11A - Arrosto per il primo giocatore.
7E07 F11A - Idem con patate (arrosto con patate? Figata!) per il secondo giocatore.

NBA JAM
SNES

7E0A 9601 - "On Fire" per tutta la partita.

F-ZERO
SNES



7E00 AB0E - Vi permette di guidare fuori strada dopo il secondo giro.

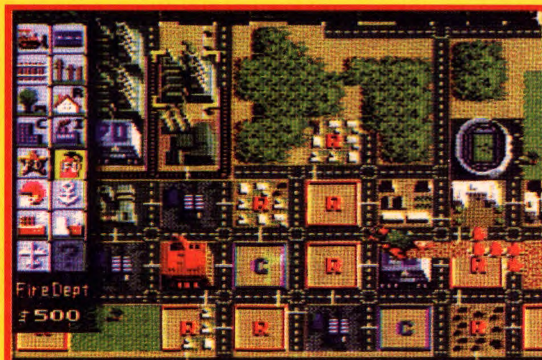


SIM CITY
SNES

7EOB 9DF9 - Tutto gratis! Cosa volete di più dalla vita?

NBA SHOWDOWN
SNES

7E16 E1FF - Nessuno può segnare punti
7E12 E501 - Aiuto! La folla è impazzita!!!



ROAD RUNNER
SNES

VITE EXTRA
Primo livello: dopo che il coyote è caduto nel burrone, salite sulla piattaforma mobile e, dopo che questa è risalita per circa dieci secondi, dirigetevi verso il muro a destra. Troverete un passaggio segreto, molto stretto, nel quale c'è un granchio. Appena il passaggio si allarga (sopra ci sono 500 punti) andate verso il muro e saltate verso destra. Troverete una cassa con dentro una vita.
Secondo livello: andate verso il primo ponte pericolante. Posizionatevi sull'estremità sinistra e lasciatevi cadere. Atterrerete su una sporgenza. A questo punto dirigetevi verso sinistra dove troverete un granchio e 500 punti. Continuate verso sinistra e troverete un'altra vita dentro la cassa. Adesso andate a destra, troverete un trampolino. Saltateci sopra e troverete una bandiera verde. Ora tornate a sinistra, saltate sul trampolino per continuare a giocare normalmente.

TURN'N BURN
SNES

PASSWORD
Beccatevi queste passoword direttamente da Stefano Fiori e Sandro Miazza (Sassari).

Livello 2 - NQBJKLFF
Livello 3 - GSZWBFPT
Livello 4 - RRHCZJVM
Livello 5 - BPYXDLNF
Livello 6 - LFMGWTKQ
Livello 7 - PDTBCZNJ
Livello 8 - DKVWGSQK
Livello 9 - GKQZBLCT
Livello 10 - DCMHRPFJ
Livello 11 - WZGNJYZX
Livello 12 - JDZFMLFV
Livello 13 - SPBCTRRG
Livello 14 - SPWVJKDH
Livello 15 - LPKQBPFZ
Livello 16 - TDLJGSHX

THE KING OF DRAGONS
SNES

GIOCARE CON LO STESSO PERSONAGGIO



Lo sapevate che, come in Street Fighter II, entrambi i giocatori possono usare lo stesso personaggio? Guarda caso anche il sistema è lo stesso, vi basterà, infatti aspettare che compaia la scritta Capcom e premere i tasti BASSO, R, ALTO, L, Y, B, X, A.

KENDO RAGE
SNES

STAGE SELECT
Arrivare all'ultimo livello di un picchiaduro è sempre una storica impresa, un po' meno storica, invece, se si usa qualche trucco come questo. Per scegliere il round vi basterà premere X, Y, A, B, X, Y, A, B e START.

SUPER PUTTY
SNES

VITE INFINITE
Per avere vite infinite, cominciate a giocare normalmente e inserite la pausa. Ora premete R, A, L, L e Y e il gioco è fatto.

BATTLE CARS
SNES

MYSTERY MODE SEGRETO E SUPER AUTOMOBILE
Andate nello schermo dei titoli e premete ALTO, BASSO, L, R e SELECT. Sentirete uno strano rumore. Ora andate nella schermata delle opzioni e potrete scegliere uno strano Mystery Mode. Se invece inserite L, R e ALTO e cominciate a giocare potrete usare l'auto dell'ultimo avversario.

METAL COMBAT
SNES

CAMBIARE I NOMI AI PERSONAGGI



Stanchi dei vecchi nomi? Vi piacerebbe giocare impersonando Pino? Niente di più facile, premete L, A, B, L sul primo controller e il gioco è fatto.

TINY TOONS II
GAMEBOY

BONUS STAGE
Veloci veloci. Allora, andate nella schermata di presentazione e premete B e START. Avanti un altro...

KIRBY'S DREAM LAND
SNES

NOVE VITE
Per avere nove vite, nello schermo dei titoli premete BASSO, B e SELECT. Semplice, no?

SMURFS
GAME BOY

CODICI



Per il gioco tutto blu ecco due pratiche password:
Act 5 - PBSP
Act 10 - ZRMS

HAMMERIN' HARRY
SNES

SELEZIONARE IL LIVELLO
Nella schermata dei titoli tenete premuto R e inserite il seguente codice: BASSO, DESTRA, BASSO, BASSO, BASSO, DESTRA, DESTRA e START.

ZELDA LINK'S AWAKENING
SNES

MONDO SEGRETO
Lo sapevate che in Zelda esiste un mondo segreto? Per scovarlo non dovete far altro che inserire la Password "ZELDA". Fermi, non dite niente..

(PARTE IV)

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

E finalmente siamo arrivati all'ultima parte di questa super guida di questo incredibile picchia-picchia che rischiava ormai di diventare una sorta di Dallas dei trucchi. Okkey, dopo questa pessima battuta (se volete ficco la testa sottoterra) passiamo ai fatti. Eravamo arrivati a...

CHROME DOME

Un cyborg in grado di colpire l'avversario a grandi distanze grazie alla sua caratteristica di poter allungare le braccia e le gambe a proprio piacimento. Inoltre è molto veloce e preciso nei movimenti, tutte caratteristiche che ne fanno uno dei più pericolosi e micidiali personaggi del gioco.



COLPO TRIPLO

Cominciate la serie con un pugno volante e quindi colpitelo con un potente calcio che andrà a segno due volte.







SUPER TRUST KICK E CHROME SPARK

Eseguite un Trust Kick saltando e premendo in basso più calcio potente, quindi colpite con un pugno leggero e finite con un Chrome Spark. Bang.







ELECTRIC PILE-DIVER TRIPLO II

Un potente pugno volante è seguito da uno leggero basso. L'avversario rimarrà intontito e voi potrete usare l'Electric Pile-Diver senza problemi.

ELECTRIC PILE-DIVER TRIPLO

Una tecnica molto efficace che comincia con un pugno basso e un calcio volante. In questo modo dovreste intontire l'avversario che presterà il fianco a un devastante Electric Pile-Diver.







CALCIO A DISTANZA QUADRUPLO

Colpite con un calcio volante potente e continuate con un pugno basso leggero, un calcio e terminate la serie con un calcio potente













KARAI

Come tutti gli avversari del torneo Karai è molto dura da battere. Le sue caratteristiche sono forza, velocità e una tecnica di combattimento molto spettacolare. Insomma il classico personaggio da avere come alleato e non come nemico. Le sue tecniche speciali sono:

Sliding Tackle: BASSO-INDIETRO e un qualsiasi pulsante del calcio simultaneamente.

Dash Fist: BASSO-INDIETRO e un qualsiasi pulsante del pugno contemporaneamente.

Air Breaker: Premete A e B insieme.

Lightning Fists: Premete X e A contemporaneamente.

AIR BREAKER DOUBLE SLAMMER

Eseguite uno Sliding Tackle e quindi eseguite un Air Breaker. E' fondamentale stare molto attenti alla distanza per poter eseguire questa tecnica.





DOPPIA PRESA

Colpite con un calcio volante potente e continuate con uno basso leggero. In questo modo distanzierete l'avversario e potrete afferrare e lanciare l'avversario premendo il pulsante del pugno. Non solo, appena l'avversario sarà nuovamente in piedi potrete ripetere il tutto dimezzando così l'energia dell'avversario.







SLIDING TACKLE TRIPLO

Pugno volante, calcio basso e calcio in scivolata. Punto e basta.





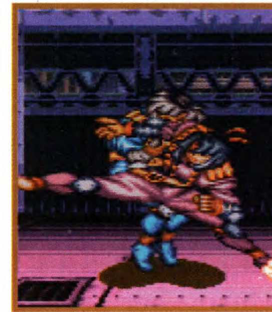


SERIE TRIPLA

Cominciate con un bel calcio volante e colpite nuovamente con un pugno basso, quindi finite la serie con un calcio potente.







LIGHTNING FIST MULTIPLO

Cominciate con un calcio in scivolata e seguite immediatamente con i Lightning Fists. Se sarete veloci riuscirete a colpire l'avversario parecchie volte di seguito.











RAT KING

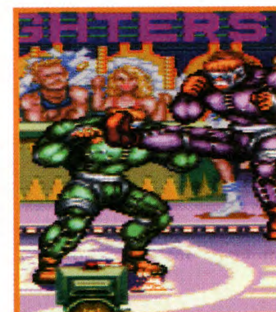
L'imponente figura dietro le quinte dello studio 6 è Rat King, un formidabile combattente, pericoloso sia nel combattimento a distanza che a distanza ravvicinata. Ora che potete disporre di questo incredibile personaggio e delle sue micidiali tecniche solo Dio sa cosa potrà succedere. Le sue mosse speciali sono:
Rat Bomber: INDIETRO, INDIETRO-BASSO, BASSO, AVANTI-BASSO, AVANTI+pugno.
Rodent Suplex: AVANTI e pugno contemporaneamente.
Smash Splash: BASSO e calcio leggero insieme.
Aura Stomp: ALTO e calcio potente contemporaneamente.

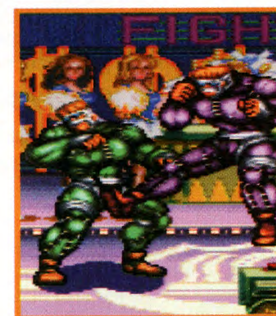
CALCIO QUADRUPLO

Usate un Smash Splash e, mentre siete in aria, premete il pulsante dei pugni leggeri. Rat King sferrerà una serie di colpi e terminerà con un calcio potente.



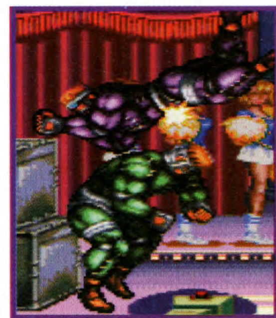






MEGA DIVE BOMB E RAT BOMBER DOPPIO

Sorprendete l'avversario con uno Smash Splash e finitelo con un Rat Bomber. Se tutto filerà liscio dimezzerete l'energia all'avversario.





SLASH E DOPPIO PUGNO

Saltate ed eseguite uno Slash Splash, quindi saltate nuovamente verso l'avversario e colpitelo due volte con un pugno potente.



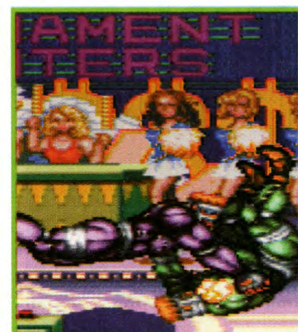




RAT BOMBER DOPPIO

Cominciate con un calcio basso leggero e, quindi, usate il Rat Bomber.





SPLASH E PUGNO POTENTE

Cominciate con uno Slash Splash, continuate con un calcio potente (lo colpirete tre volte) e finite con un pugno potente. Questo renderà l'avversario indifeso e voi potrete colpirlo ancora e ancora e ancora...











L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

	PAOLO	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO	SUPERMEDIA
BEAUTY & BEAST	6	4	4	5	3	6	4,6
DONKEY KONG (GB)	9	8	7	9	9	9	8,5
KIKIKAIKAI 2	8	6	9	8	7	8	7,6
MORTAL KOMBAT 2	9	9	8	9	8	9	8,6
PIRATES OF DARK WATER	5	4	4	5	4	5	4,5
SOS	6	4	4	5	7	6	5,3
SPIKE MCFANG	8	4	7	7	7	6	6,5
SUPER F. SOCCER 94	5	7	5	6	6	6	5,8
SUPER STREET FIGHTER 2	8	7	9	9	7	8	8
VIRTUAL BART	4	1	4	3	1	4	2,8
WARLOCK	5	4	4	5	4	5	4,5
WILD GUNS	9	8	7	9	8	8	8,1
WILD TRAX	8	7	6	8	7	8	7,3
YUU YUU HAKUJO	6	5	6	7	5	6	5,8

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco 9 - Awesome 8 - Radicale distruttivo 7 - Bella li 6 - Regolare
5 - Andiamo male 4 - 2 Bad 3 - Ciofeca 2 - Aaargh 1 - Top of the fogn

LA RUBRICA PER CHI AMA IL GENERE COMMERCIALE

VENDO

VENDO per L. 150000 sedici videocassette VHS (riutilizzabili) di 3 ore cadauna con gli episodi de **"Il Cavaliere dello Zodiaco"** e de **"Il Ritorno dei cavalieri dello Zodiaco"**.
- ANNAMARIA BOVA, Via Montegrillo 1, 80070 Baia (NA). Tel. 081/8688421

VENDO console **NES a 8-bit + Pistola Zapper** con 5 giochi a L. 300000. Inoltre vendo altri giochi per NES fra cui: **Jurassic Park** (L. 65000), **Double Dragon III** (L. 52000), **Super Mario Bros 2** (L. 49000), **Super Mario Bros III** (L. 60000), **Mega Man** (L. 45000), **Bart VS The World** (L. 65000).
- SERGIO GULIOSO, Via Alfredo Cucco 6, 90018 Termini Imebese (PA). Tel. 091/8145747

VENDO per Super Nintendo le seguenti cartucce: **Super Kick Off** (L. 55000), **Mr. Nutz** (L. 100000), **Mortal Kombat** (L. 70000), **Sunset Riders** (L. 90000), **WWF Wrestling Mania** (L. 60000).
- FRANCESCO LO PORTO, Vittoria (Ragusa). Tel. 0921/46057

VENDO/SCAMBIO per SNES: **Secret Of Mana** (USA) a L. 100000, **Soul Blazer** (USA) a L. 45000, **Mickey Mouse** (ITA) a L. 60000.
- GIOVANNI. Tel. 0968/436546

VENDO per Super NES i seguenti giochi: **Gundam F 91** (L. 50000), **Dragonball Z** (L. 80000), **Gun Force** (L. 40000).
- ENRICO MARTINIS, Viale Palmanova 178, 33100 Udine.

VENDO per Nintendo 8-bit: **Super Mario Bros, Duck Hunt, To The Heart, Joe & Mac, Rainbow Islands, Super Mario Bros 3** a L. 35000 cadauno; **Toki** con suo converter a L. 40000. Prezzi trattabili e imballi originali.
- MASSIMO BAGLIANI, Via Don Conti 14 C, 13010 Villata (VC)

VENDO/SCAMBIO per Game Boy le cartucce **Godzilla** (L. 40.000) e **Robin Hood** (L. 45000). In blocco a L. 68000. Per gli scambi non accetto le cartucce dei generi sportivo e rompicapo.
- SIMONE POZZOBON, Via Borgo 61/C, Varago 31052 Maserada sul Piave (TV). Tel. 0422/77053

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: **Street Fighter 2 Turbo** (L. 110000), **Street Fighter 2** (L. 90000), **Super Mario World** (L. 70000) e **Super Double Dragon** (L. 100000).
- ALVISE. Tel. 041/482038

VENDO per Super Famicom i seguenti giochi: **Street Fighter 2, Batman Returns, Hokuto No Ken VI, Mickey Mouse Magical Chase, Star Wars (USA), Ranma 1/2**. Scambio con **Zelda III, Empire Strikes Back, Super Mario Kart, Turtles Tournament Fighter**.
- STEFANO. Tel. 0865/96281

VENDO cartucce per Super NES: **Street Fighter 2 Turbo (ITA)** a L. 95000, **Fatal Fury (USA)** a L. 50000, **Hokuto No Ken VI (JAP)** a L. 90000. Sono anche disposto a scambiare i seguenti titoli: **Street Fighter 2 Turbo** con **NBA Jam; Hokuto No Ken VII, Samurai Spirits, Fatal Fury 2, Fatal Fury** e **Hokuto No Ken VI** con **Aladdin, Secret Of Mana, Turtles TMNT, Clay Fighter**. Per informazioni rivolgersi a:
- DAVIDE IODICE. Tel. 0823/841549

VENDO/SCAMBIO innumerevoli giochi per Super Nintendo tra cui: **Megaman X, Super Contra Wars III, Alien 3** e tantissimi altri. Sono particolarmente interessato a: **FIFA International Soccer, Sensible Soccer, Kick Off 3**, ma mi interessano anche altri. Sono disposto anche a comprare, purché a prezzi modici.
- ATTILIO FACCHINI, Via Villa Carrara 6/B, Sora (FR). Tel. 0776/891404

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo versione italiana: **Super Mario All Stars** (ITA) a L. 85000, **Euro Football Champ** (ITA) a L. 75000, **Bubsy** (ITA) a L. 85000, **Street Fighter 2** (USA) a L. 65000, con istruzioni e imballaggi originali, o vendo in blocco a L. 270000.
- ANDREA SQUARANTI, Via G. Barbieri 8, Verona (Borgo Venezia). Tel. 045/532872

VENDO/SCAMBIO giochi per il Super NES fra i quali: **The Magical Quest, Super Ghouls 'N' Ghosts, Super Soccer, Krusty's Super Fun House, Street Fighter II**, tutti a prezzi trattabili. Inoltre vendo (senza scambiare) i seguenti giochi per Game Boy: **Gremlins 2** (L. 15-20000), **Choplifter II** (L. 18000), **Robocop** (L. 20000), **The Hunt For Red October** (L. 20000), **Bugs Bunny** (L. 20000).
- BENIAMINO TARTARINI, Via S. Lorenzo 34, 40035 Castiglione dei Pepoli (BO). Tel. 0534/92435 oppure 0534/91167 oppure 0534/92393 (ore pasti)

VENDO console SNES americana + 2 joypad + 2 adattatori + i seguenti giochi: **Street Fighter II Turbo, Fatal Fury II, Art Of Fighting, Knights Of The Round, Battle Master, Skyblazer** a L. 550000 trattabili + 6 numeri omaggio di Super Console.
- DANIELE, Tel. 051/474444 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO per SNES le cartucce **Super Star Wars** (PAL) e **Mortal Kombat** (USA) a L. 95000 l'una.
- CLAUDIO, Tel. 039/2840866 (dopo 20.30)

VENDO/SCAMBIO le seguenti cartucce per NES 8-bit: **Ghostbusters II** (L. 30000), **Marble Madness** (L. 32000), **Gauntlet II** (L. 25000), **Steel Cage Challenge Wrestlemania** (L. 50000), **World Cup** (L. 35000). Prezzi trattabili. Oppure scambio con cartucce per Super NES (italiano/GIG).
- GERMANO IAFULLA, Via Silvestri 206, 00164 ROMA. Tel. 06/66158413

VENDO per Super NES i seguenti giochi: **Lost Vikings, Road Runners, Street Fighter II, Flashback, Lemmings, Zelda III, Super Ghouls 'N' Ghosts** e **Super Tennis**. I prezzi variano a seconda del gioco, da L. 50000 a L. 70000 max. Sono disposto anche a fare degli scambi, in special modo con **Secret Of Mana** o **Illusion Of Gia**. Annuncio sempre valido. Telefonare allo 02/5462473 (ore serali) e chiedere di FABIO oppure allo 02/4406245 chiedendo di CLAUDIO

VENDO per Super NES i giochi **Street Fighter II Turbo** a L. 80000 e **Shadowrun** a L. 70000 (entrambi in perfette condizioni), oppure scambio **Shadowrun** con **Super Mario Paint** o con **Super Real Girl**.
- GIUSEPPE TONELLO, Piazza Libertà 7, 33052 Cervignano (UD). Tel. 0431/31344

VENDO i seguenti giochi per Super NES: **Prince Of Persia, Bio Metal, Lethal Enforcers, Sensible Soccer, Secret Of Mana, Zelda III**; oppure li scambio con **NBA Jam, King Of Dragons, Jimmy Connors, Mario All Stars, Parodius, Pop 'N' Twin Bee, Super Ghouls 'N' Ghosts** e altri.
- ALEX RUSSO, Via delle Quercie 28, 54028 Villafranca in Lun. (MS). Tel. 0187/494145

VENDO a L. 25000 il gioco **Super High Impact** per Super NES. Compro **Secret Of Mana** o altri RPG.
- LUCA VIGILANTE, Via Soleto 109, 73025 Martano (Lecce). Tel. 0836/572287

VENDO cartucce per NES 8-bit in ottimo stato: **Galaxy 5000** (L. 35000), **The Simpsons** (L. 20000), **Lemmings** (L. 40000), **Dragon's Lair** (L. 20000), **Kickle Cubicle** (L. 20000), **Super Mario Bros 2** (L. 30000), **Duck Tales** (L. 40000).
- IACOPO VALENTINI, Via Eulicrate 95, 00124 ROMA. Tel. 06/50916248 (lunedì-venerdì 18.30-21.00)

SCAMBIO

SCAMBIO PC Engine Coregrafx II con scart + 25 giochi con 4 giochi per Super Famicom fra cui **Parodius** (necessariamente) e **Ranma 1/2 Part 2** (preferibilmente). Condizioni perfette. Solo province di TO e CU.
- PIERO OLIVIERI, Via Vescovado 6, 10064 Pinerolo (TO). Tel. 0121/321238

SCAMBIO per Super NES il gioco **Turtles In Time** con altri titoli. Inoltre vendo NES con quattro cassette a L. 160000.
- GIOVANNI MARIGGI, Via Autorelli 19, 28100 Novara. Tel. 0321/611353

COMPRO

CERCO per Super NES italiano le cartucce **The Addams Family, Zelda 3** e **Tiny Toons** a prezzi ragionevoli. Scrivere a:
- MARTA DIONIGI, Via Agello 39, 21100 Lissago (VA)

COMPRO per Super NES il gioco **Sensible Soccer** (JAP o USA) e vendo a L. 40000 la cartuccia **F-Zero**.
- SEBASTIAN ROMEO, Via Nazionale 102, 89066 Pellaro (Reggio Calabria)

COMPRO le seguenti cartucce per SNES a prezzo ragionevole: **Secret Of Mana, Aladdin, The King Of Dragon, The Magical Quest**.
- DANIELE BOSI, Via Marconi 28, 46026 Quistello (MN). Tel. 0376/619175

COMPRO cartuccia **Castlevania I** oppure **II** per Nintendo 8-bit versione europea, a basso prezzo e in buono stato. Offerta valida solo per la provincia di Varese.
- PAOLO CAZZAVILLAN, Via G. Marconi 7, 21011 Somma Lombardo (VA). Tel. 0331/254559 (ora di cena)

CERCO per Super NES il gioco **Top Gear 2**. Sono disposto a scambiarlo con **Super R-Type**.
- IACOPO VALENTINI, Via Eulicrate 95, 00124 ROMA. Tel. 06/50916248 (lunedì-venerdì 18.30-21.00)

IN EDICOLA



HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

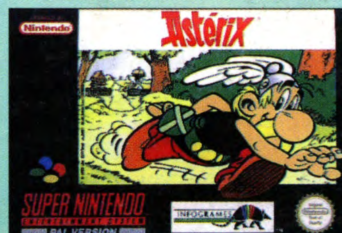
OFFERTE SUPERNINTENDO



OFFERTA L. 39.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTISSIMA



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



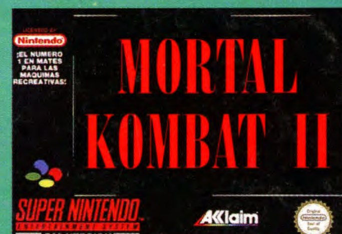
OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000



DISPONIBILE



OFFERTISSIMA



OFFERTISSIMA



OFFERTISSIMA

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ